Bonus CD Demo Blodrayne 2, Worm Fort, Patch Gundbound.

HOTGAME

PC GAME

NOW 96 PAGES

Rp 25.000,- Vol.08 - 2004

RYL GAME ONLINE

TANTRA

TS ONLINE

SURVIVAL PROJECT

STRATEGY

KOHAN II

KINGS OF WAR

GUNBOUND

32 PAGES XIAN ONLINE STRATEGY INSIDE

AGE OF SOVEREIGN

HARD STUFF: Mengenal 3D MARK 2005 Rahasia di balik DOOM 3

PC GAME

Kover: A3 Age of Sovereign

REDAKSI PC*GAME* **Penerbit** PT Widya Citralikita Uyana Jl. Palmerah Selatan 22-28 Jakarta 10270 **Alamat Redaksi** Gedung KONTAN Jl. Kebayoran Lama No. 1119 Jakarta 12210 Telp. (021) 5493060 (hunting) Ext. 3041-3042 Fax. (62-21) 5492951 **E-mail** hotgame@gramedia-majalah.com **Homepage** http//www.hotgame-online.com

Pemimpin Redaksi/
Redaktur Pelaksana
Ramadhan Syukur

Redaktur
Yuliana Christina (Tulis)
Alfi Ichwanditio (Artistik)

Redaksi
Sofian Rustiawan
Irmawaty
Regina V. Edijono
Basuki Wirawan
Victor Manahara (On-line)

Desainer Grafis
Luthfian Zuhdi Haryadi

Penata Artistik
Sintawati Fajar Farani

Dokumentasi
Tarmizi

Sekretariat
Ida Farida

Kontributor
Nurashwin Sekartaji
Iwan Dwi Rianto
Riza Arif Budiman
Alkafia Aswandi
Johan Setiawan
Betovan Martino
Steve Warlock
Lakisut
Goro Susanto

Rumah Tangga
Sopian Hadi

Iklan
Rudi Ardikusuma
Nova Erlinda

Promosi
IGN. Gatot Widhyanto
Wahyu Cahyono

Distribusi
Yance Gunawan

Alamat Iklan Jl. Palmerah Selatan 24-26 Gedung Unit II Lt.V Jakarta 10270 Telp. 5483008, 5490666 **Alamat Promosi/ Sirkulasi** Gedung Guna Elektro Jl. Arjuna Utara 50 Lt. II Jakarta 11510 telp.(021)5662153, 5662734 Fax.(021)5634426 **E-mail** ulj@gramedia-majalah.com **Pencetak** PT Gramedia

INTRO PC

RESOLUSI PC*GAME*, KINI TAMPIL LEBIH TEBAL DAN BERISI

Gamer PC,

Resolusi...itulah kata yang selalu menjadi topik hangat di berbagai media, entah itu media cetak maupun elektronik, dalam menyambut tahun baru nanti. Biasanya sih setiap orang emang pingin punya ketetapan hati untuk memperjelas arah perjalanan hidup mereka. Gamer pun dalam *kehidupan game*nya bisa juga koq punya resolusi. Apakah ingin mendapatkan *hardware* super duper, ingin mencapai level 99 untuk karakter game online yang disukainya, atau menyelesaikan studi supaya bisa main game dengan uang jerih payah sendiri dari bekerja. Hey, itu resolusi kalian...sah-sah aja toh?

Nah sebagai majalah yang bisa dibilang masih seumur jagung, PC*Game* pun juga punya resolusi untuk tahun depan. Tentunya ketetapan hati yang ingin kita lakukan nggak jauh dari kepuasan pembacanya. PC*Game* ingin keliatan lebih tebal, ingin terbit rutin bulanan, ingin lebih banyak memuat informasi yang sangat dibutuhkan pembacanya, dan pastinya ingin membuat perkembangan industri game (utamanya game PC) di Indonesia menjadi semakin cerah (no bajakan –red).

Arah untuk mewujudkan resolusi itu pun dikit demi sedikit semakin nyata. PC*Game* untuk edisi ini lebih tebal, mudah-mudahan dalam waktu dekat bisa terbit bulanan. Semua itu juga karena pembacanya koq, yang ingin agar majalah ini tetap eksis. Tentu saja tanpa mengurangi rasa terima kasih kami kepada pembaca setia. Tapi alasan lain yang membuat *PCGame* ingin lebih sering memberikan informasi terkini juga karena pertumbuhan industri game PC yang mulai tahun ini bakalan merajai (lagi) setelah didominasi oleh konsol dalam 3 tahun terakhir.

Menurut majalah PC*Gamer* edisi Desember 2004, penjualan game PC tahun ini sedang gemilang semenjak tiga game tercanggih – *Half Life 2, Doom 3,* dan *The Sims 2* mencetak rekor penjualan yang fantastis. Apalagi bila dikombinasi dengan kenaikan penjualan *hardware* PC gaming yang diprediksi bakal semakin tinggi lagi setelah tahun 2005. Seperti kata Dean Lester, General Manajer Windows Gaming di Microsoft, "Orang-orang yang berpengalaman di industri ini pasti tahu kalo pendulum selalu berayun balik."

Tiga game itu baru contoh kecil, kamu jangan lupa masih ada yang namanya *The Lord of The Ring: Battle for Middle Earth* yang ulasannya bisa kamu dapatkan di sini. Kemudian ada *Splinter Cell Chaos Theory, Battlefield 2,* dan *World of Warcraft* yang konon membuat seluruh gamer online *hijrah* ke sana semua. Kondisi yang sama terjadi juga di Indonesia, kemunculan game-game online baru seperti *Tantra, RYL, Xian, Survival Project* dan *TS Online,* menggeser gamer untuk pindah tempat duduk dari karpet rumah mereka ke kursi *desktop* PC. Menimbulkan fenomena baru yang masih diraba arah pengembangannya.

Dengan banyaknya pilihan game ini, jangan membuat resolusi yang udah kalian tetapkan terganggu. Terutama pada resolusi yang berhubungan dengan pelajaran, karena tanpa itu (belajar) kalian jadi nggak bisa memahami isi game itu sendiri, tidak memahami teknologi yang ada di dalamnya, dan yang paling parah, tidak memahami arti kehidupan bahwa game itu hanyalah sebuah media hiburan semata. Selamat tahun baru.

Pesan untuk Gamer

- **Jangan bermain game secara berlebihan!**
- **Hindari bermain game bila badan terasa kurang sehat!**
- **Tiap 1 jam, istirahatlah selama 15 menit!**
- **Jika menggunakan analog getar, istirahat setiap 30 menit!**
- **Selama istirahat, usahakan melihat obyek berwarna hijau!**
- **Bermainlah di tempat yang cukup cahaya!**
- **Jarak bermain minimal 10 cm dari monitor!**

DAFTAR ISI

● Cover Story 2

A3: Age Of Sovereign. Game online khusus gamer 18 tahun ke atas? Wow, kayak apa tuh? Jadi penasaran, jangan-jangan ada *hehehe*-nya. Ya udah simak aja produk Korea yang kemarin dipamerin di Tokyo Game Show 2004.

● LOTR: Battle fo Middle Earth 6

Maybe the game already released...tapi PCGame mencoba untuk menyakinkan pembaca seberapa kerennya sih game ini sehingga bisa jadi salah satu nominasi game terbaik tahun 2004 untuk genre *strategy*. Fitur-fitur apa aja yang membuat game ini bisa dikatakan sebagai *next revolution strategy*?

● Kohan II Kings of War 24

Kali ini PC GAME akan membahas tentang game Kohan II. Game ini adalah sebuah game RTS yang lumayan bagus, dan enak untuk dimainkan. Tapi mungkin ada beberapa kesamaan dengan Warcraft. Jadi untuk kamu para pemain RTS sejatee, kamu harus mencoba game ini.

● Xian Online 33

Kerjasama PCGame dan BolehGame berbuah manis dengan menghadirkan sisipan *guide* lengkap game *Xian Online*. Mulai dari cara bikin *account* hingga perhitungan-perhitungan dalam sistemnya kami hadirkan untuk pembaca supaya bisa jadi juragan kaya!

● Game online: Tanra 18

Strategy RPG ini dianggap tiruan *Diablo* yang paling mirip. Tapi game ini tetap memiliki kelebihan yang terletak pada *quest* yang banyak sehingga nggak jarang kamu bakal bingung mengikuti *quest* utamanya. Nah, PC GAME akan memandu pembaca dengan beberapa tips *quest* utama.

20 RYL

Wajib maen RYL! Kenapa? Karena PCGame menemukan beberapa hal yang menarik selama memainkan karakter Assassin. Tapi bukan berarti maenin RYL kalian jadi tukang berantem di dunia nyata ya?

22 Survival Project & TS Online

Sama-sama 2D, tapi kemasannya berbeda. Kalo Survival Project adalah game yang mengutamakan pada permainan yang variatif, TS Online adalah game yang mengutamakan pada konsep permainan RPG konsol.

● Flash 30
● Surat Pembaca 66

Preview
● Call of Cthulhu 10
● The Chronicle of Riddick 11
● Freedom Force vs. the Third Reich 12
● Heart of Iron 2 13
● Imperial Glory 14
● Stronghold 2 15
● Project Snowblind 16
● Supreme Ruler 2010 17

Review
● Rome Total War 68
● Counter Strike: Source 72
● Shadow Ops 74
● Full Spectrum Warrior 76
● Pro Evolution Soccer 78
● Need For Speed Underground 2 80
● Medieval Conquest 82
● RollerCoaster Tycoon 3 84

Strategy Games
● Gunbound 86

Hard Stuff
● 3D Mark 2005 90

3D Mark itu apa si? Trus apa hubungannya dengan game? Mau tau lebih dalam tentang 3D Mark serta seri terbarunya yaitu 3D Mark 2005? Buka halaman ini

● Rahasia Kesuksesan Doom 3 94

Semua orang tau Doom 3 adalah satu dari sekian banyak game yang memiliki kecanggihan *graphic* tingkat tinggi. Tapi di balik semua itu ada satu rahasia yang membuat game ini menjadi ciamik.

Top PC Game 32

A3: Age of Soverreign

Game Online Khusus 18 Tahun Ke Atas

Game online yang membatasi penggunanya khusus untuk berusia 18 tahun ke atas, rasa-rasanya baru sekali ini, deh. Biasanya kan penerbit game berusaha memperluas basis penggunanya sebesar-besarnya. Apalagi, dari sononya game ini sudah menuntut spek PC yang lumayan, kalau bisa ditunjang jaringan *broadband*. Toh, popularitas MMORPG dewasa ini nggak berkurang. Hmm, patut diintip nih. Tapi sori, kali ini *PCGame* ngajakin yang sudah dewasa aja. (irma)

Redyan. Ketika berumur 5 tahun, ketika dianiaya oleh teman-teman sabayanya, tanpa sadar gadis buta ini memancarkan aura merah yang memusnahkan seluruh desa.

Art, Alive, Attract

Art; keindahan seni terutama lewat grafik A3 yang menawan.
Alive; pertempuran yang "hidup", nuansa *action* kental dan seru.
Attract; ada plot dan story yang bikin petualangan lebih bermakna.

Dengan ketiga prinsip itu, sudah setahun *A3* bercokol di top ten Rankey (ranking game online Korea) dan meraih jutaan pengguna pula di Cina, Jepang, Taiwan, dan yang terbaru, Thailand. Di Cina, game ini mencatat 150 ribu pengguna serempak di hari pertama Beta test (rekor game lain cuma 60 ribu), saat ini pelanggan *A3* telah mencapai 4 juta gamer dengan lebih dari 2 ribu *fan site*.

Sebetulnya, salah satu alasan game ini dibatasi, ya gara-gara terlalu indahnya itu juga. Sebab adegan kekerasan, muncratan darah dan tebaran daging (*blood and gore*) ditampilkan begitu realistis. Lebih mengerikan dari pada RPG biasa, dibandingkan yang kayaq *Neverminter Nights* sekalipun. Begitu kontras dengan tubuh mulus karakter ceweknya yang berkostum terbuka sana sini (eh, nggak nyambung, ya?). Terus, ya... memang ada sih adegan monster cewek yang *topless* dengan tangan terentang.

Selain itu, alasan yang utama, game ini "mengajari" pemain untuk bertindak licik, kadang menjalin persekutuan dan mengkhianati teman. Di game ini juga pemain bisa melakukan Player Kill alias membunuh karakter pemain lain, walaupun ada sanksinya.

Pokoknya, kata pengembangnya, game ini memerlukan kemampuan manajemen dan kedewasaan yang tinggi dari pemainnya. Jadi biar para pemain merasa nyaman, lebih baik dipastikan orang yang main memang yang sudah cukup umur.

VITAL STATS

PUBLISHER	Gung Ho
DEVELOPER	Actoz Soft
GENRE	Dramatic MMORPG
ESRB RATING	M

Di sini, darah berceceran di mana-mana.

Community Play

Dasar sistem permainan *A3* mudah dipahami. Tapi secara umum game ini mempunyai konsep permainan yang agak unik bagi MMORPG yaitu sistem Stage Clearing. Setiap pemain perlu berperan aktif untuk menyelesaikan *quest* agar semuanya bisa melaju ke episode berikut. Sistem ini menciptakan persaingan antar *server*. Selain itu, membuka kemungkinan bagi pemain baru sekalipun untuk menjadi pahlawan penerobos. Dari sekedar permainan memburu monster sebanyak-banyaknya, A3 telah meningkat menjadi kompetisi antar *server*, antar kelompok dalam struktur sosial, dan antar individu.

Episode-episode A3 mengajakmu menyingkap misteri di benua Hellmash. Belasan dunia dan legenda menantimu.

Party

Party berupa grup sementara yang terdiri dari maksimal 4 pemain. Berbeda dengan *clan*, party diadakan untuk membuat monster berlevel tinggi dan mendapat Exp Point lebih banyak. Party sangat disarankan saat bermain di area berlevel tinggi. Party hanyalah salah satu dari sekian aktivitas komunitas game ini. Anggota *party* bisa mengundurkan diri kapan saja dan nggak bisa ditendang kayaq di *clan*, nggak ada ketuanya.

Quest

Quest menambah tantangan permainan, biar nggak sekedar *hack 'n slash* aja. Lewat Quest, pemain juga akan mengetahui masa lalu dan masa depan dari kisah game ini, jadi kumpulan cerita, juga tentang latar belakang monster dan pernik-pernik lain. Selain tentu saja mendapatkan bonus EXP, elemental gem, dan *potion* langka.

RPG dalam RPG

Jenis Quest terbagi atas Normal Quest dan Special Quest. Kalo Special Quest ini udah kayaq game dalam game. Kita dibawa ke map yang terpisah, ada alur cerita yang kuat, dengan sisipan-sisipan potongan *movie* yang keren. Yah, seperti main RPG baru, deh.

Knight Clan, Organisasi Tingkat Atas

Untuk membentuk atau bergabung dengan sebuah Knight Clan para *warrior*nya harus lulus sebuah Special Quest dulu, yaitu Vow of Knights. Baru setelah itu, warrior layak disebut Knight. Selanjutnya, rencananya *A3* bakal mengembangkan lagi pembagian fungsi Knight. Juga Headquarter rahasia, gudang rahasia, dan sebagainya buat masing-masing *clan*.

Battle Stage

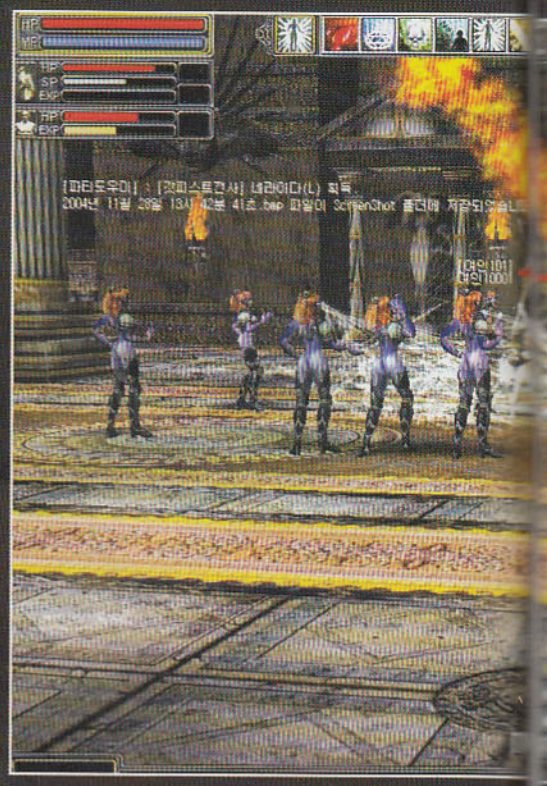
Survival Match dan turnamen se-*server* bisa diselenggarakan juga di game ini. Bahkan lebih unik lagi, pemain bisa mengubah lingkungan stage, misalnya memasang perangkap dan menciptakan gempa bumi untuk melukai lawan. Tentu saja masing-masing ada syaratnya, biasanya berupa *battle item* tertentu.

The Sovereign

Turnamen diselenggarakan setiap dua minggu dan berlangsung antar *party*. Yang paling bergengsi adalah *championship tournament* yang khusus buat para penguasa daerah (Lord) tertinggi. Pemenangnya akan menjadi Sovereign. Begitu kamu menjadi sang Sovereign, kamu akan memperoleh sebuah puri, pajak nasional, dan kostum sang Sovereign. Bener-bener jadi raja *online*.

Para Knight yang dalam kelompokmu juga otomatis mendapatkan kostum dan gelar-gelar yang membedakan mereka dengan para Knight lain. Kalau ingin bertahta lama, kamu harus pintar-pintar memepertahankan kesetiaan dan kepercayaan mereka padamu.

Perang dan intrik pasti terjadi, antara kelompok para Lord maupun versus sang Sovereign.



Pameran "bokong" di game online.

Character & Pet

Ada tiga jenis job di game ini, Warriors, Sorceress, Saint Knight. Sekarang sih ada yang baru lagi, Archer, pengguna *bow gun* atau panah "tradisional".

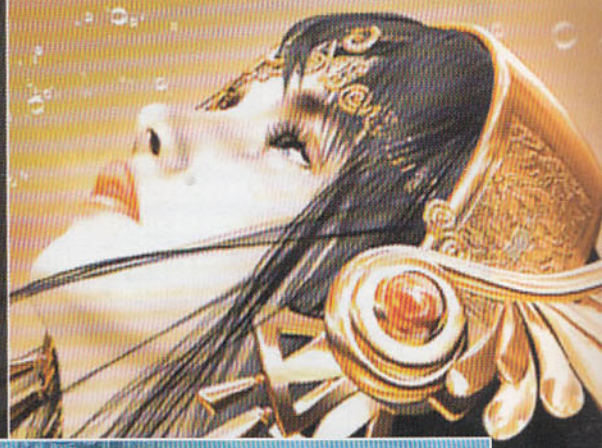
Setiap karakter bisa memelihara *cyber pet* bernama Shue. Makhluk ini berwujud seekor burung yang sangat atraktif. Dia bisa terbang (tentu saja!), berlari, dan membantu dalam *combat*. Jenis Shue untuk setiap kelas karakter sudah ditentukan. Shue tumbuh dalam 10 Level, dari tampangnya saja kita bisa tahu Shue level berapa yang dimiliki oleh karakter kita/lawan. Shue Level 1 masih berwujud telur, baru menetas di Level 5 lalu berubah wujud di setiap level.

Player Kill

Player Kill (PK) alias pembunuh antar karakter bisa terjadi di mana saja kecuali *safe point*. Biar adil, hanya pemain Level 11 ke atas yang bisa

Sovereign, semua *user* bertempur.

mengincarnya, ia tidak kena hukuman. Tapi pemain yang menyerang dulu, walaupun berhasil bakal dapat hukuman. Bahkan kalau telah membunuh lebih dari 3 pemain, bakal dapat cap *Murderer* (Pembunuh) dan siapapun boleh membunuhnya tanpa sanksi. *Murderer Mode* ini bakal hilang setelah periode tertentu. Jadi pemain yang sedang bercap *Murderer* mungkin harus mengungsi ke tempat yang sepiiii dari pada dicincang beramai-ramai.



Party, bahu-membahu melawan monster berlevel tinggi.

dibunuh. PC*Game* nggak bisa membayangkan ada pemain yang begitu gemasnya pada lawan sampai memutuskan untuk membunuh, tapi yah, begitulah kenyataannya di *A3*.

Bagusnya, game ini membedakan antara pemain yang menyerang dulu dengan pemain yang hanya membela diri. Pemain yang diserang duluan akan masuk *Self Defense Mode*, dan kalau ia malah berbalik berhasil membunuh lawan yang

Kebutuhan Teknis

Minimum Requirement: CPU P-III 600MHz / RAM 256M
Recommended Requirement: CPU P-III 1GHz / RAM 512M or higher
Graphic Card:
Nvidia Series: Minimal Geforce Series /Riva TNT Series atau
ATI Series: minimal Radeon 7000 Series, atau
3dfx Series: Minimal Voodoo 4

Download site:
http://eng.projecta3.com/ (korea, ada versi bahasa inggris), atau http://www.wayi.com.tw/a3/ (Taiwan), atau
http://www6.a3.com.cn (China), atau
htttp://www.a3online.jp. (Jepang)

Fitur Dalam Game
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Tanggal rilis dari Electronic Arts selaku pengembang game bergenre *Real Time Strategy* yang mengambil latar belakang kemegahan dunia Middle-Earth ini sudah resmi keluar. Tanggal 6 Desember 2004, adalah hari yang dinanti–nanti para fans *Lord of the Rings* yang mendambakan memimpin pasukan berkuda Rohan, pasukan Uruk-Hai milik Isengard, ksatria–ksatria Gondor, sampai Nazgul dari Mordor.

Bagaimana pihak pengembang mengumpulkan ide, merancang, kemudian mengimplementasikannya ke dalam game yang mereka kerjakan ini? Guna memuaskan gamer sekaligus pencinta LOTR, berikut kamu simak beberapa fitur game *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth* (*LOTR: The Battle for Middle-Earth*) yang akan membuat game ini berbeda dengan game–game RTS lain.
(IBM/Sumber: http://www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/home.jsp)

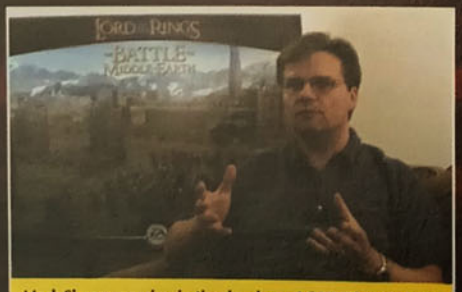
VITAL STATS

PUBLISHER	EA Game
DEVELOPER	EALA
GENRE	Strategy
ESRB RATING	T

Unit Emotion

Pihak Electronic Arts sudah terkenal akan keahlian mereka mengerjakan game–game *Real Time Strategy*. Sebut saja game *Command & Conquer: Generals*, dengan latar belakang perang era modern, kita mengendalikan pasukan infanteri, tank, pesawat tempur, sampai dengan senjata super seperti Nuclear Weapon. Kali ini, seperti yang dijelaskan oleh Mark Skaggs, Executive Produser tim, *LOTR: The Battle for Middle-Earth* memiliki pendekatan yang berbeda pada setiap animasi unit-unitnya.

Pada *C&C: Generals*, unit tank yang kita perintahkan untuk menyerang akan menembakkan pelurunya, membutuhkan beberapa waktu untuk mengisi ulang, dan kemudian menembak lagi, demikian hal tersebut berulang terjadi dalam animasi yang sama. Unit-unit dalam *C&C: Generals* bisa diartikan sebagai unit yang tidak hidup. Berbeda halnya dengan *LOTR: The Battle for Middle-Earth*, di mana hampir sebagian besar unit yang kita kendalikan adalah makhluk hidup. Di sini pihak pengembang memasukkan salah satu inovasi ke dalam game RTS mereka, yaitu setiap unit memiliki emosi atau perasaan yang dapat kita lihat dalam animasi unit tersebut di dalam pertempuran.



Mark Skaggs, pemimpin tim developer LOTR: The Battle for Middle Earth

Sebagai contoh, dijelaskan bagaimana seekor Mumakil (gajah besar yang ditunggangi sebagai pasukan tempur) menjadi panik ketika tubuhnya terbakar. Dan juga Ent, makhluk pohon yang dikenal dengan nama Treebeard akan mencari sungai atau sumber air terdekat untuk mematikan api yang membakar tubuhnya. Contoh emosi dari unit-unit yang terlihat secara signifikan adalah ketika sebuah pasukan ksatria Gondor didekati oleh Troll yang membawa batang pohon sebagai pemukul. Para ksatria itu akan menunjukkan ketakutannya ketika Troll sudah masuk jarak pandang. Mereka akan bergerak mundur dan berteriak waspada sama Troll yang mendekat.

A Living World of Middle Earth

Dalam pengerjaan game ini, pihak pengembang tentu saja tidak mencetuskan berbagai macam inovasi dan ide baru begitu saja. Mereka juga mempunyai masukkan dari berbagai sumber. Salah satunya adalah para game tester yang mempunyai tugas untuk mencoba *LOTR: The Battle for Middle-Earth* pada tahap pembuatan tertentu dan kemudian memberikan *feedback* kepada pihak pengembang. Satu masukkan yang berarti dari mereka adalah game Lord of the Rings harus mempunyai sesuatu fitur yang merepresentasikan

Unit Emotion

Contoh seperti game RTS biasanya, pasukan tanpa emosi

Bagaimana rasanya jika seekor Troll menghampiri dengan gada ditangan?

dunia Middle Earth secara keseluruhan. Hal ini didengar dengan baik oleh pihak pengembang, dan jadilah sebuah peta dunia (World Map) dari Middle Earth yang bagus dan hidup.

Pada peta dunia inilah nantinya kita dapat melihat tempat–tempat seperti Minas Tirith, Isengard, Mount Doom, dalam detail yang tinggi. Tidak hanya menunjukkan keindahan dari Middle Earth saja, peta ini juga berfungsi untuk mengatur posisi pasukan yang kita miliki dan memilih pertempuran mana yang menjadi fokus kita.

Base Building and *Resource* Gathering

Merupakan tantangan tersendiri bagi para pengembang game dewasa ini ketika mereka hendak menciptakan sebuah game bertema *Real Time Strategy*. Salah satu hal yang paling signifikan adalah bagaimana mereka membuat sistem *Resource Gathering* (pengumpulan sumber daya) dan seperti apa pemain dapat membangun *base* mereka. Seperti kebanyakan game RTS yang beredar saat ini, terlihat banyak sekali kesamaan dalam kedua sistem ini. Inilah yang dapat membuat kita sebagai pemain, terlebih seorang pemain RTS kawakan, akan cepat merasa bosan.

Pihak pengembang *LOTR: The Battle for Middle-Earth* juga menyadari hal tersebut. Hal itu diwujudkan dengan memasukkan inovasi terbaru pada sistem *Base* Building dan *Resource* Gathering untuk mengubah pola standar game RTS pada umumnya. Mereka mengatakan bahwa, para pemain diarahkan untuk lebih fokus ke strategi berperang dibandingkan harus sibuk mengatur *base* serta mendapatkan *resource*.

Membangun *base* dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth* merupakan hal mudah. Pada sebuah *base*, kita akan menemukan beberapa plot–plot yang telah tersedia. Untuk mendirikan sebuah bangunan, kita hanya perlu meng-klik salah satu plot dan menu berbentuk lingkaran guna memilih tipe bangunan yang muncul. Segera setelah tipe bangunan dipilih, maka bangunan tersebut akan mulai dikerjakan secara otomatis sampai selesai. Kita tidak memerlukan unit seperti Buldozer ataupun Peasant untuk mendirikan bangunan itu.

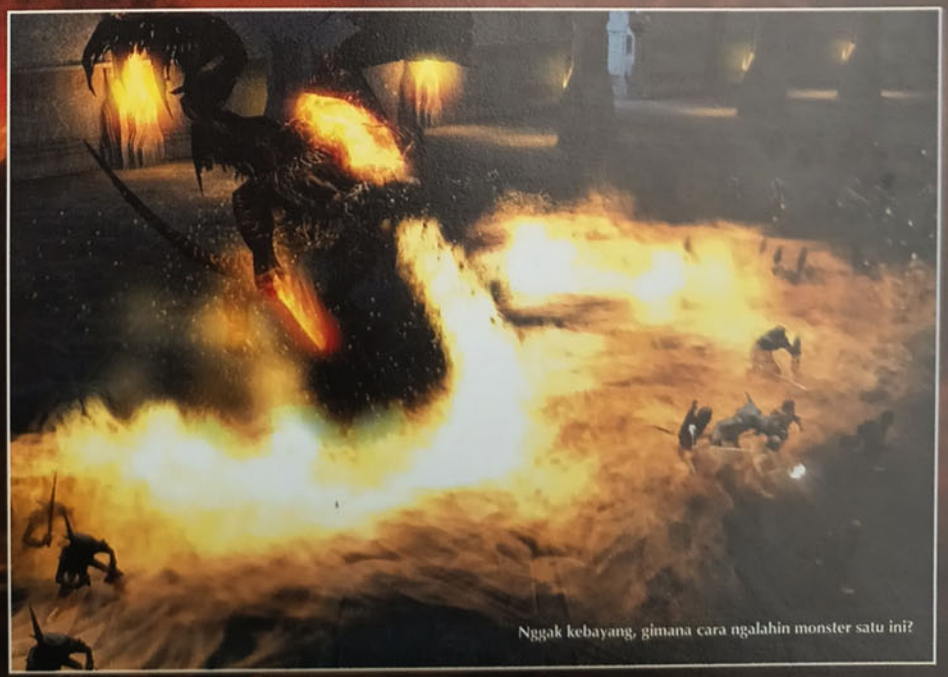
Satu fitur lagi yang cukup menarik dalam membangun *base* di *LOTR: The Battle for Middle-Earth* adalah bangunan memiliki tingkatan level yang ditentukan dengan banyaknya bangunan tersebut digunakan untuk memproduksi unit. Sebagai contoh di sini adalah Barrack dari pasukan Gondor memiliki tingkatan 3 level. Selain memiliki bentuk yang berbeda, Barrack yang sudah mengalami peningkatan level dapat memproduksi unit yang memiliki tingkatan lebih tinggi dan tetap dapat memproduksi unit lama, namun dengan harga yang lebih murah.

Sistem level bangunan ini juga membuat struktur dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth* menjadi berharga. Jika kita kehilangan Barrack level 3 yang hancur oleh serangan musuh, kita harus membangun kembali Barrack tersebut mulai dari level 1. Oleh karena itu, kita harus mengatur peletakan Barrack tersebut dan menjaganya dengan baik jika bangunan tersebut telah mencapai level yang tinggi.

Banyak cara untuk mengumpulkan *resource* dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth*. Salah satunya adalah dengan cara membawa pasukan kita untuk menjelajah peta dan menemukan tempat – tempat tertentu. Seperti yang kita lihat dalam gambar, Gandalf bersama pasukan Gondor berperang melawan musuh untuk memperoleh *resource* yang dijaga. Cara seperti ini membutuhkan strategi, di mana kita harus membangun pasukan awal yang cukup kuat, disertai dengan Hero (seperti Gandalf) guna mengalahkan musuh yang menjaga *resource* tersebut.

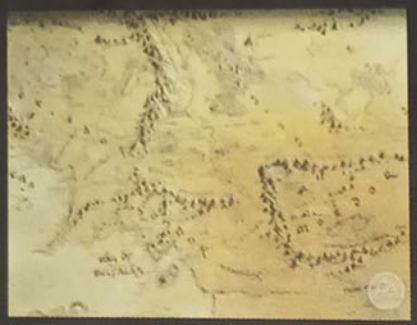
Resource lainnya bisa didapatkan dengan mendirikan bangunan pada *base*. Bangunan *Forge* akan mensuplai *resource Steel* untuk pasukan kita, demikian pula dengan *Blacksmith* akan menyediakan *upgrade–upgrade* untuk beberapa tipe unit. Berdasarkan plot yang terbatas untuk mendirikan bangunan, maka kita memiliki banyak kombinasi dalam mendirikan bangunan dan memproduksi pasukan yang optimal sesuai dengan *resource* yang kita miliki. Misalkan, kita bisa saja memfokuskan diri untuk membangun Forge guna mendapatkan Steel lebih cepat. Apabila kita membangun 4 bangunan Forge, dalam memproduksi unit tertentu, meng-*upgrade*, dan hal–hal lainnya, biaya yang dibutuhkan 4 kali lebih murah dibandingkan kita hanya mempunyai 1 Forge.

Satu contoh lagi untuk menjelaskan bagaimana variasi bangunan dan pengaruhnya terhadap pasukan yang dapat kita buat. Pada gambar pertama, pasukan Gondor membangun lebih banyak bangunan *Farm* yang mensuplai *resource Food* untuk pasukan. Dengan lebih banyaknya Food dalam *resource*, maka kita dapat memba-



Nggak kebayang, gimana cara ngalahin monster satu ini?

Dunia Middle Earth yang sebenarnya



Dari peta dunia Middle Earth yang berasal dari trilogi film LOTR...

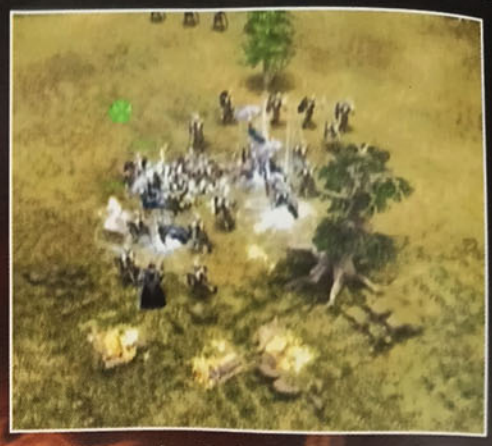
Jadilah peta dunia dalam LOTR: Battle for Middle Earth yang hidup

ngun pasukan yang berisikan lebih banyak unit-unit infanteri Gondor. Berbeda halnya jika kita mendirikan lebih banyak bangunan *Blacksmith*, seperti pada gambar kedua. Pasukan yang dapat kita bangun akan cenderung berisikan unit dengan tipe *Siege Weapon* dan pasukan dengan jumlah yang lebih sedikit namun dengan *upgrade* yang lebih banyak. Banyak sekali variasi pasukan yang dapat dibentuk dari kombinasi bangunan dan *resource* ini.

Heroes

Bukan game *Lord of the Rings* yang lengkap kalo kamu tidak dapat mengendalikan karakter–karakter utamanya. Pihak pengembang tentu saja menyadari hal ini, dan dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth* kita diberi kesempatan mengendalikan Gandalf, Frodo, Aragorn, Legolas, Boromir, Saruman, dan bahkan Gollum sebagai unit *Hero*. Hero-hero sama dengan Hero dalam game *Warcraft*, mereka memiliki kelebihan masing–masing sesuai dengan karakter mereka.

Frodo misalnya, dapat menggunakan The One Ring untuk menghilang dan melewati musuh–musuhnya namun memiliki resiko terdeteksi langsung oleh The Eye of Sauron. Saruman, yang memiliki kemampuan mengendalikan unit musuh selama beberapa waktu. Unit Hero nantinya juga memiliki *experience* yang diperoleh dari bertempur melawan musuh. Seiring dengan bertambahnya pengalaman, Hero mengalami peningkatan level. Tidak hanya meningkat dalam kemampuan dan *special skills*, namun Hero tersebut juga mengalami perubahan penampilan. Sebagai contoh, Gandalf setelah mencapai level tertentu akan dapat menunggangi kuda putih legendarisnya, ShadowFax. Hal ini membuat mobilitas Gandalf meningkat. Tidak perlu khawatir apabila kita kehilangan Hero dalam pertarungan *skirmish* atau multiplayer game. Karena unit tersebut dapat kita hidupkan kembali pada bangunan utama *base* kita, tentu saja membutuhkan biaya tertentu.

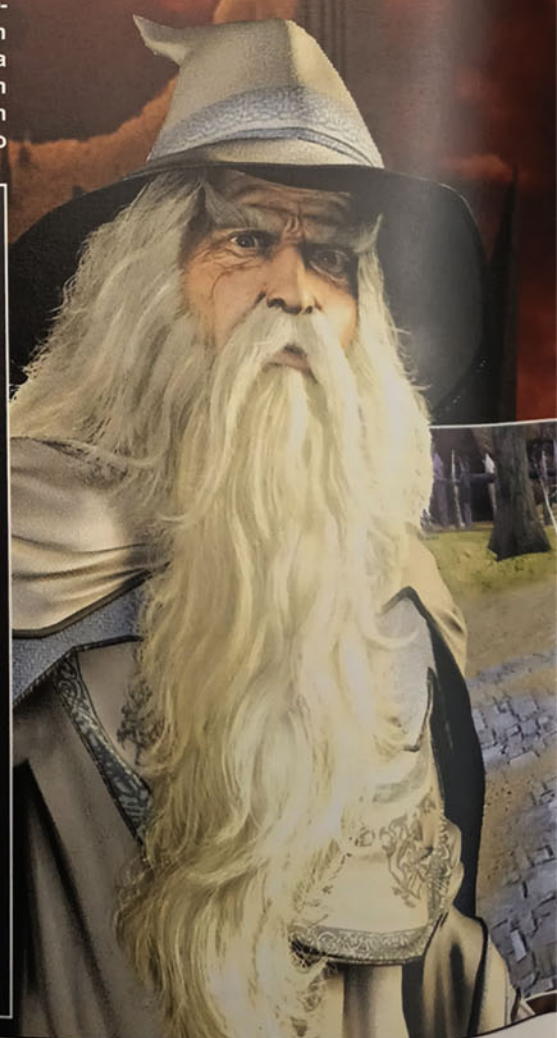


Gandalf dan pasukan Gondor mengalahkan Goblin untuk mendapatkan resource.

Base Building

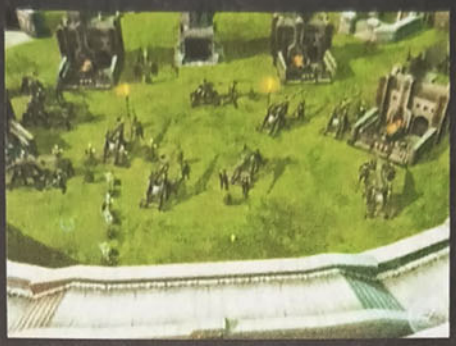
Pembuatan struktur tidak bisa dilakukan di sembarang tempat, ada "daerah khusus"-nya.

Struktur yang di-upgrade berpengaruh terhadap kemampuan dan penampilan.



RESOURCE GATHERING

Gambar pertama, dengan 4 bangunan Farm.. Unit–unit berisi lebih banyak tipe infrantri.



Gambar kedua, dengan 4 Blacksmith.. Unit – unit Siege Weapon siap menyerang.

Good juga bisa mendapatkan bantuan dari The Army of the Death seperti yang kita lihat pada Minas Tirith. Army of the Death akan bangkit dan dapat menyapu pasukan dan bangunan musuh. Mereka hanya memiliki waktu beberapa saat sebelum akhirnya menghilang kembali. Namun dalam waktu yang singkat itu mereka memiliki kekuatan yang cukup besar untuk menghancurkan musuh.

Fitur–fitur tersebut hanyalah sebagian saja dari sekian banyak fitur yang ada dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth*. Masih banyak lagi hal–hal baru dan menarik, sehingga membuat game ini menjadi salah satu yang dinantikan pada akhir tahun 2004 oleh banyak gamer. Kita tunggu saja tanggal mainnya!

THE POWERS

Mirip dengan game *C&C: Generals*, dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth* juga memiliki *special weapon* seperti halnya Nuclear Weapon atau Scud Launcher. Tentu saja karakteristik dan kemampuannya disesuaikan dengan dunia Lord of the Rings. *Special weapon* ini dinamakan *Powers*.

Ras Evil dalam *LOTR: The Battle for Middle-Earth*, yaitu Isengard dan Mordor mendapatkan kekuatan dari The One Ring. Kekuatan dari The One Ring itu sendiri bertambah seiring dengan pasukan Isengard atau Mordor membunuh lawan–lawannya. Tidak hanya dari kehancuran musuh, The One Ring juga akan bertambah kekuatannya dari unit Evil sendiri yang terbunuh. Ketika The One Ring mencapai kekuatan tertentu, maka pasukan Evil akan dapat mengeluarkan beberapa macam *Powers*, salah satunya adalah membangkitkan The Eye of Sauron. Kekuatan mata Sauron ini seperti mercu suar yang menyapu area pertempuran, guna membuka dan memata – matai area musuh, juga memberikan bonus pada kekuatan pasukan Evil dan memberikan pengurangan kekuatan apabila menyinari pasukan Good.

Pasukan Evil juga memiliki Powers untuk mendatangkan hujan yang dinamakan *Freezing Rain* seperti yang kita lihat pada *The Battle of Helm's Deep*. *Freezing Rain* akan menghilangkan semua bonus yang dimiliki lawan yang masuk ke dalam area hujan tersebut. Power dari pasukan Evil juga termasuk memanggil Balrog of Morgoth ke area pertempuran.

Sebaliknya, pasukan Good mendapatkan kekuatan untuk mengeluarkan Power dari mengalahkan pasukan Evil. Setelah cukup mengalahkan pasukan Evil, pasukan Good akan mempunyai kekuatan untuk memanggil Eagles, seperti yang dilakukan Gandalf ketika terjebak di menara Isengard. Eagles ini akan membantu selama selang waktu tertentu, guna mengalahkan pasukan dan menghancurkan bangunan musuh. Eagles juga menjadi unit yang efektif untuk melawan Wrym milik Nazgul. Pasukan

Skill khusus The Eye of Sauron.

Salah satu skenario dalam LoTR, "Battle of Helm's Deep".

Dan Horor pun Berlanjut

CALL OF CTHULHU
DARK CORNERS OF THE EARTH

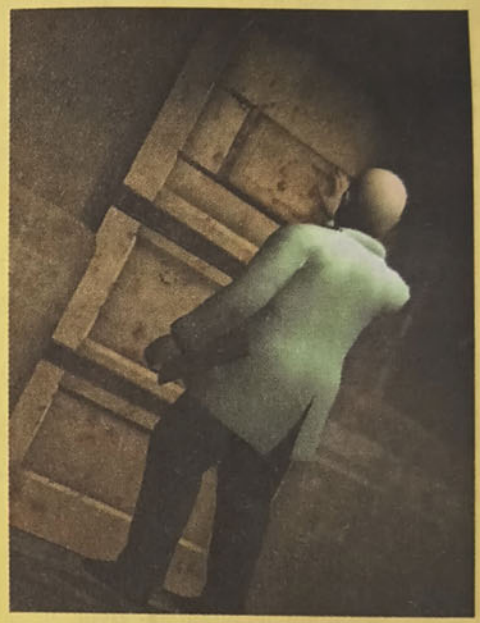
Bethesda Softworks	Headfirst Prod.	Adventure	1 Februari 2005	RP

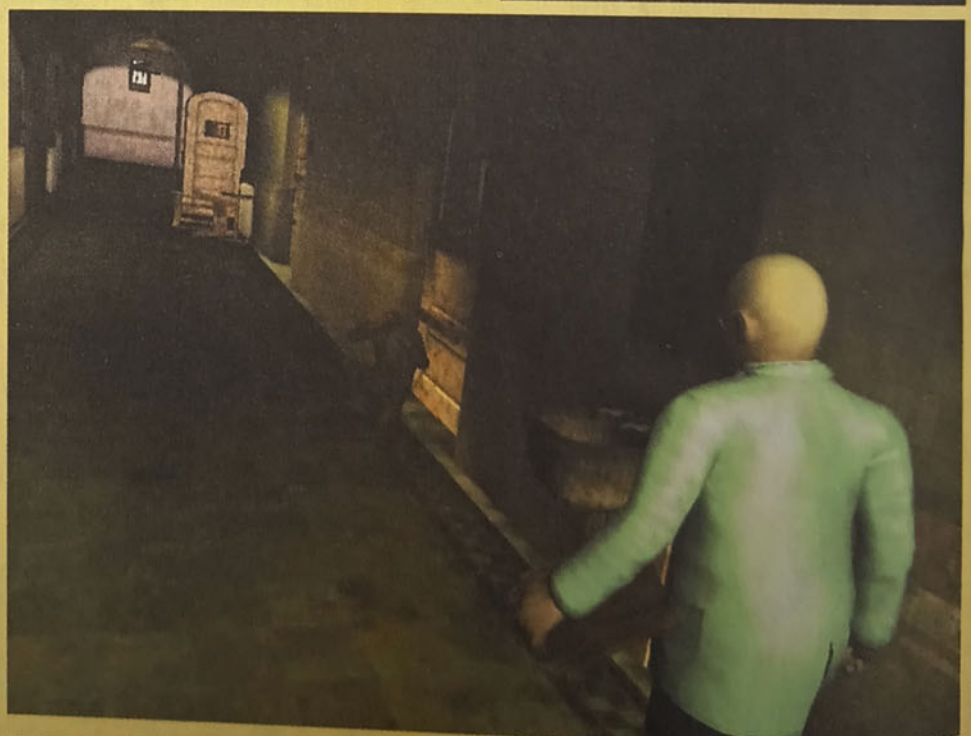
Call of Cthulhu adalah sebuah game horror bertipe *first person* yang digabung dengan jalan cerita yang penuh misteri. Mengambil *setting* sekitar tahun 1920-an, kamu memerankan mantan polisi Jack Walter, yang bekerja sebagai detektif swasta, yang sedang menyelidiki misteri hilangnya seseorang. Selama penyelidikan, dia menghadapi seorang psikopat yang sangat kejam yang akhirnya membawanya ke sebuah pengalaman yang menyeramkan di mana dia mesti berhadapan dengan makhluk kegelapan.

Call of Cthulhu sukses menggabungkan elemen FPS, aksi, petualangan dan horror. Untuk membuat jalan cerita lebih hidup, *interface* dihilangkan dari game ini. Apa yang kamu lihat adalah apa yang dilihat oleh karakter di game. *Call of Cthulhu* membuatmu berpikir lebih dari sekedar bermain game tembak-tembakan biasa. Kamu harus menemukan benda yang dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan selain berkelahi, kamu juga berinteraksi dengan NPC untuk mendapat petunjuk dan sebagainya. Untungnya, kamu juga menyimpan sebuah jurnal yang selalu di*update* secara otomatis setiap ada petunjuk baru sehingga ini berguna sebagai acuan untuk memutuskan apa yang kamu lakukan selanjutnya.

Perkelahian dalam game tampak nyata, dengan dukungan detil cedera dan sistem pemulihan yang terbagi dalam beberapa proses perawatan – tidak seperti game lain yang langsung sembuh begitu menggunakan *healing pack*. Efek cedera ini juga mempengaruhi *gameplay* secara nyata. Ketika kamu cedera, kamu tidak dihadapkan pada meteran HP yang semakin menurun. Karena *interface* ditiadakan, kamu akan mendapatkan efek kabur pada pandangan *first person* yang menunjukan kalo kamu sedang terluka. Efek kabur ini membuat bidikan senjatamu suka nyasar.

Artificial Inteligance dalam game ini juga menjadi suatu elemen yang harus dipuji sekaligus ditakuti. Dalam game ini, musuh kamu secara bebas berkeliaran di seluruh tempat, mereka dapat membuka pintu lalu memburumu sendirian ataupun berkelompok. Musuh menyerangmu dengan tingkat kepintaran berbeda-beda dan tergantung tempatnya. Mereka mencoba mencari tempat terbaik untuk menyerang ataupun bertahan. Beberapa musuh mencoba bersembunyi di balik tembok, atau tiarap di bak sampah untuk menghindari tembakan. Bahkan beberapa diantaranya suka mencari tempat bersembunyi untuk menembak kamu dari jauh. Kondisi ini membuatmu berpikir untuk kabur daripada menghadapinya langsung. Tapi tenang aja! Sistem menyediakan elemen *open ended* di mana kamu dapat menghabisi lawan dari belakang daripada kamu mesti bersimbah darah. Aspek lain yang menarik dari game ini adalah hampir tidak adanya cacat dalam *graphic*. *Call of Cthulhu* menawarkan lingkungan permainan yang detil. Desain levelnya dikembangkan dengan baik sehingga terdapat banyak tempat tersembunyi. Atmosfir misteri yang menyelubungi game ini juga membuat suasana sangat menegangkan dengan makhluk-makhluk yang tiba-tiba muncul di kegelapan. Tidak dapat dipungkiri kalau *Call of Cthulhu* akan membuatmu bermimpi buruk saat game ini dirilis. **(isti)**





Calon Game Movie Bagus

THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY -

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay, telah membuktikan dirinya sebagai game *first person action adventure* XBOX yang sangat bagus. Game ini menggabungkan *gameplay* yang menarik dengan grafik yang bagus serta cerita berdasarkan film yang pas. Sekarang Vivendi sedang menyiapkan versi PC-nya.

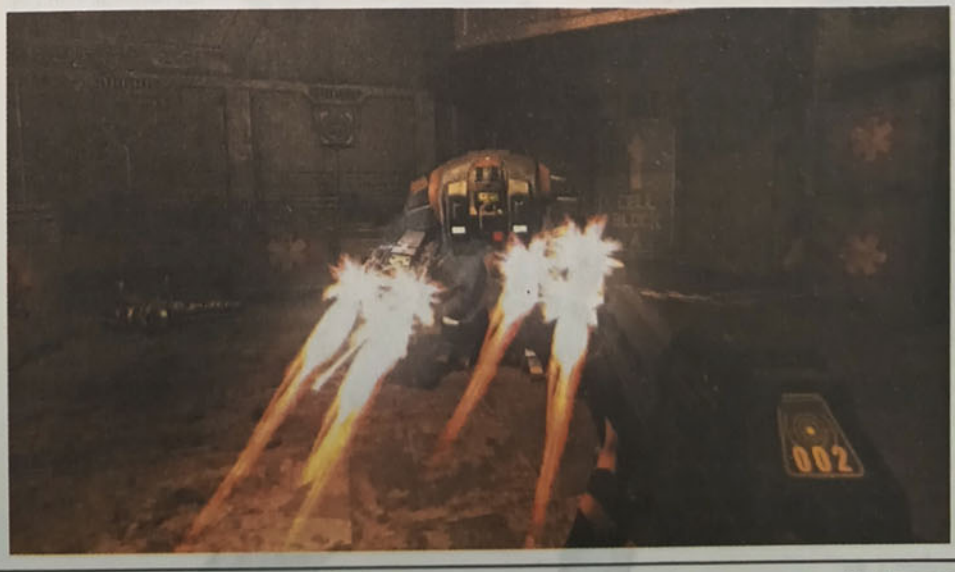
VU Games	Starbreeze	Action	Desember 2004	T

Di buat sebagai cerita awal dari film *Pitch Black* dan *The Chronicles of Riddick*, game ini berkisar tentang karakter yang diperankan oleh Vin Diesel, yang menurut filmnya adalah *antihero*, orang jahat yang kerjanya membunuh orang-orang yang dianggap pantas mendapatkan-nya. Cerita ini mengisahkan bagaimana Riddick, tokoh dalam cerita, dijebloskan ke penjara paling terkenal di galaksi, yaitu *Butcher Bay*, dan berusaha melarikan diri. Game ini juga menceritakan bagaimana Riddick mendapatkan kekuatan uniknya.

Semenjak dipasang di XBOX, *The Chronicles of Riddic* membuktikan bahwa seri ini selangkah lebih baik dari game berbasis film lain. Walaupun mengambil lokasi di penjara, namun *The Chronicles of Riddick* menyediakan latar belakang yang kaya untuk *gameplay*. Tersedia lusinan karakter yang dapat diajak berinteraksi, di mana tiap karakter mempunyai keunikan sendiri. Misi utama Riddick adalah kabur dari penjara itu, dengan cara menyelesaikan serangkaian misi atau membantu karakter lain untuk mendapatkan akses ke area baru di dalam penjara. Misi yang ada beragam seperti mengalahkan penghuni penjara lain atau mencari barang hilang untuk seseorang. Game ini bertipe *open-ended* sehingga player diberi kesempatan untuk mengalahkan musuh tanpa harus berhadapan langsung.

Versi PC game ini memakai tipe pengontrolan seperti game lainnya, yaitu gabungan antara *mouse* dan *keyboard* untuk segi tembak-tembakannya. Namun untuk pertarungan jarak dekat, di mana elemen ini lebih ditekankan, sedikit menyulitkan. Dalam game ini, Riddick lebih sering menggunakan kedua tangannya sebagai senjata, dan ketika berkelahi dengan lawan, kamu menggunakan tombol kiri untuk memukul serta tombol kanan untuk menahan serangan musuh. Kamu dapat melakukan pukulan yang berbeda dengan menekan tombol WASD. Atau kalo tidak mau berhadapan langsung, kamu dapat menyelinap kebelakang musuh dan mematahkan lehernya. Pada misi berikutnya, Riddick akan mendapat kesempatan menggunakan senjata seperti pistol, shotgun dan *assault rifle*.

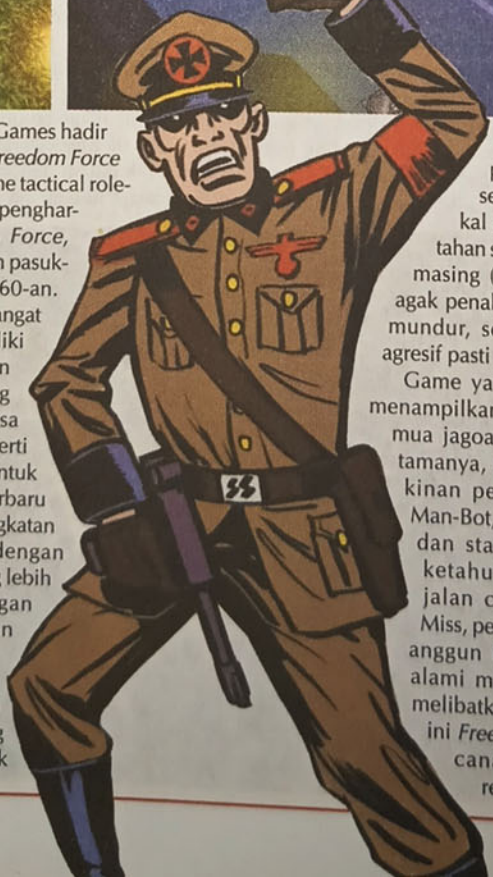
Versi XBOX kelihatan memanfaatkan kekuatan grafik dari *engine* konsol untuk menampilkan gambar yang menarik. Namun berita baiknya adalah grafik yang udah keliatan *kinclong* di XBOX ternyata bakal terlihat lebih baik lagi di versi PC. Garis patah-patah yang masih terlihat dalam versi XBOX sama sekali hilang dalam versi PC, sehingga membuat tampilan lebih enak dipandang. *The Chronicles of Riddick* menjanjikan perubahan untuk game tipe *first-person shooter* karena menawarkan *gameplay* yang lebih dalam daripada game sejenis. Udah nggak sabar? Tunggu aja diluncurkan bulan ini. **(isti)**



FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Segalanya Lebih Real

VU Games	Irrational Games	Role-Playing	kuartal 1 2005	E



Di E3 2004 lalu Irrational Games hadir untuk memperlihatkan *Freedom Force vs. the Third Reich*, sekuel game tactical role-playing yang memenangkan penghargaan tahun 2002, *Freedom Force*, yang membuatmu memerintah pasukan superhero komik tahun 1960-an.

Sementara game pertama sangat bagus di masanya dan memiliki fitur-fitur yang mengesankan seperti lingkungan yang destruktif dan kamu juga bisa berinteraksi dengannya (seperti tiang lampu yang dicopot untuk memukul penjahat), di seri terbaru menampilkan sejumlah peningkatan teknik. Hal ini berkaitan dengan tekstur dan pencahayaan yang lebih baik, peningkatan lingkungan yang lebih destruktif, dan peningkatan AI untuk jagoan. Di game sebelumnya, kamu memerintah langsung pada setiap jagoan, sementara yang lain hanya berdiri dan tidak bereaksi jika dipukul lawan. Di seri ini, mereka bakal bergerak dan bertahan sesuai sifat masing-masing (jadi jagoan yang agak penakut mungkin akan mundur, sementara jagoan agresif pasti akan melawan).

Game yang baru ini akan menampilkan kembalinya semua jagoan dari game pertamanya, dengan kemungkinan pengecualian dari Man-Bot, yang keberadaan dan statusnya tidak diketahui. Tapi menurut jalan ceritanya, Alche-Miss, penyihir wanita yang anggun itu sering mengalami mimpi buruk yang melibatkan Man-Bot. Kali ini *Freedom Force* berencana menggagalkan rencana jahat Nuclear Winter, mutan Soviet yang entah bagaimana berhasil menangkap Time Master dan berkelana menjelajahi waktu guna mencuri sejumlah misil nuklir. Bagaimanapun, dalam membasmi Nuclear Winter, *Freedom Force* mengetahui bahwa mereka telah dikhianati, dan bukannya pulang ke waktu asal mereka di Patriot City, mereka malah balik ke jaman militer Jerman. Tampaknya ada kelompok penjahat kuat kembali ke PD II dan mempengaruhi tentara Jerman dengan "energy X" yang misterius (sumber kekuatan *Freedom Force*) yang akhirnya membuat Axis Forces memenangkan perang. Sekarang *Freedom Force* harus melawan ancaman baru ini dan berusaha mencari cara memperbaiki sejarah.

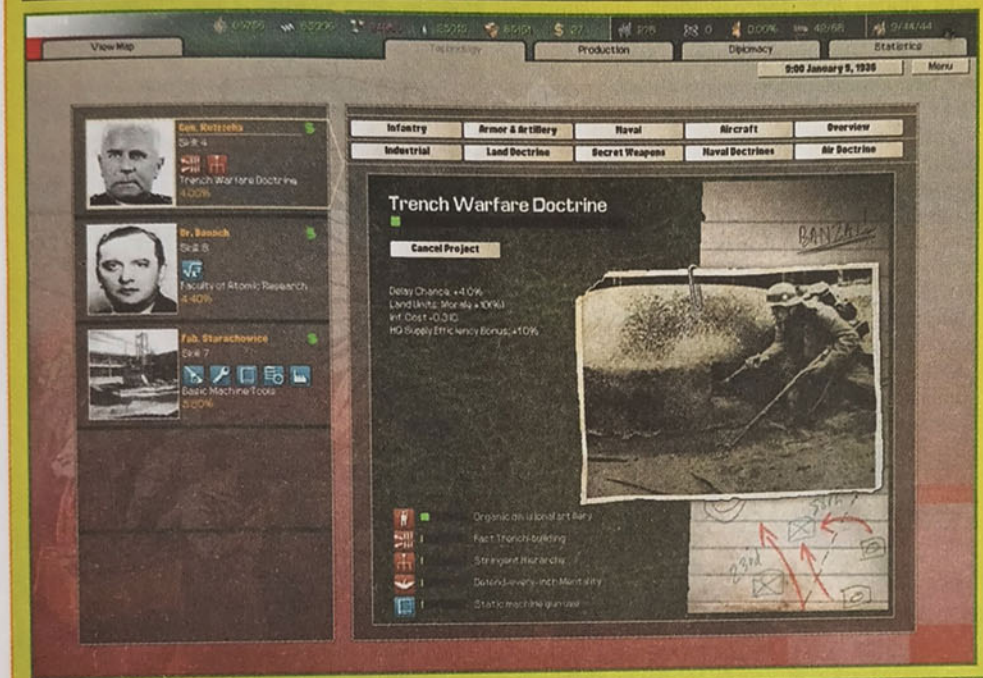
Untuk mencapai tujuan akhir, mereka memerlukan bantuan enam jagoan yang dapat dimainkan, tiga diantaranya adalah jagoan komik era Silver Age (yang mengenakan kostum berwarna terang dan merendahkan komunisme) dan tiga lainnya adalah jagoan komik era Golden Age (yang sangat patriotik dan merendahkan Axis Forces) di tahun 1940-an. Karena itu, mereka juga akan melawan tiga musuh tambahan, tiap musuh berasal dari negara asal kubu Axis (Jerman, Jepang, dan Italia). Jagoan yang baru meliputi Green Genie, jagoan wanita yang naik karpet terbang dan mempunyai kecenderungan mengubah orang (teman maupun lawan) menjadi pot bunga; dan Tombstone, seseorang yang dituduh atas pem-bunuhan dan dihukum listrik yang dilangsungkan pada badai energi X. Tombstone, seperti jagoan *Freedom Force* lain, memiliki elemen sinematik yang menunjukkan asal kekuatannya.

Freedom Force juga memiliki sejumlah fitur-fitur baru yang mengesankan, seperti kendaraan (contohnya tank lapis baja) yang dapat digunakan untuk melawan dan dikendarai oleh jagoanmu. Dengan tambahan lainnya, game ini memiliki opsi "multiplayer gaya buku komik yang keren" – seperti dijanjikan Ken Levine dari Irrational – yang belum diungkap. Dan akhirya game ini dijanjikan rilis tahun 2005. **(isti)**

HEARTS OF IRON 2

Perencanaan Mesti Lebih Matang

Paradox Ent.	Paradox Ent.	Strategy	01/04/2005	RP



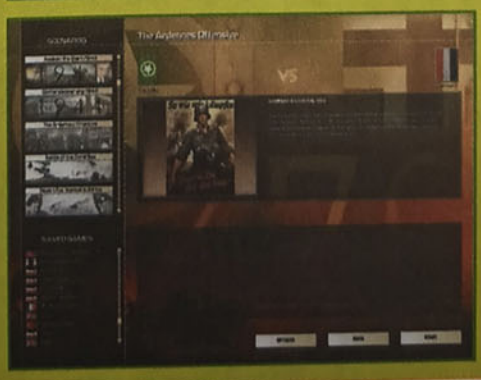
Hearts of Iron 2, dari namanya diketahui bahwa ini adalah sekuel game strategi PD II yang dirilis pada 2001 oleh Paradox Entertainment, perusahaan yang juga merilis game strategi keren seperti *Europa Universalis*. Dari sudut tertentu, *Hearts of Iron* adalah adaptasi dari PD II-nya *Europa Universalis*, tetapi jika di EU hanya mengendalikan 1 negara Eropa saja, maka di *Hearts of Iron* kamu dapat mengendalikan negara-negara yang terlibat di PD II. Seri pertamanya mendapatkan pujian atas kedalaman strategi perangnya. Sekarang Paradox berusaha meningkatkan *gameplay* di *Hearts of Iron 2*, dan berusaha membuatnya sedikit "streamline" untuk gamer.

Menurut Paradox *gameplay*-nya sangat berhubungan. Contohnya kamu harus meneliti teknologi baru dan doktrin militer guna mendapat akses ke senjata dan unit kendaraan yang lebih baik. Jika kamu sudah menyelesaikan rencana pembuatan *carrier* modern, kamu baru dapat membangunnya. Dan, tentu saja, *carrier* tidak akan langsung jadi, proses ini memakan waktu 1 tahun, jadi kamu harus merencanakan hal lainnya.

Banyak hal bisa kamu lakukan sehubungan dengan lamanya waktu pengumpulan sumber daya atau bantuan. Aksi diplomatik ke negara lain dilakukan untuk menetralisir ketegangan politik. Dan jika kamu menyempatkan untuk meneliti teknologi baru, kamu dapat menemukan sumber daya baru guna meningkatkan peralatan yang udah ada. Atau bisa juga kamu meningkatkan tingkat produksi dengan berinvestasi pada infrastruktur dan pabrik di daerah kekuasaan. Terserah apa yang akan kamu lakukan, dan setiap keputusan yang kamu buat, sekecil apapun, akan memiliki pengaruh.

Game ini memiliki beberapa skenario yang memiliki beberapa cara untuk memenuhi tujuan. Skenario-skenario tersebut bervariasi menurut ukuran, mulai dari serangan Ardennes terhadap *front* barat tahun 1944 sampai perang yang dimulai awal tahun 1930-an. Contoh skenario besar adalah AS. Skenario ini dimulai dari sejarah Great Depression, dan tugas pertamanya adalah membangunkan 'raksasa' yang tertidur dan menyiapkan diri untuk berperang. Implementasi atas teori di atas terjadi ketika pemilu AS berlangsung, kamu dapat memilih siapa yang akan memenangkan pemilu. Keputusan yang kamu pilih bakal menentukan arah negara tersebut, apa menuju liberal atau konservatif. Dan hal ini mempengaruhi kebijakan sektor lain seperti industri, hubungan negara, dan ekonomi. Sebagai contoh, kemenangan F.D.Roosevelt tahun 1936 diyakini membawa AS ke peperangan, sedangkan kemenangan Alf Landon diyakini membawa AS ke keadaan terisolasi.

Hearts of Iron 2 mengambil elemen waktu yang berkelanjutan, jadi waktu terus berjalan. Game ini mengukur waktu dengan jam dan hari, dan 1 game dapat berjalan selama 1 dekade. Untungnya, kamu dapat mempercepat jalannya waktu dan memperlambat ketika kamu ingin melakukan suatu aksi seperti riset atau mendirikan sesuatu. Biasanya banyak yang harus dikerjakan, karena semua negara dibuat demikian, dan dunia itu sendiri terbagi menjadi ratusan wilayah kecil yang harus kamu urus. Sekuel ini juga akan menampilkan lebih banyak warna serta detil map.



Pada saat ini, developer *Hearts of Iron 2* berjanji akan menampilkan kedalaman strategi dan *gameplay* dalam jumlah yang sama dengan seri pertamanya. Game ini akan menarik perhatian gamer strategi yang mencari suasana PD II yang luas dan komprehensif, juga mereka yang tertarik dengan pilihan scenario yang bercabang. Sebagai contoh, adanya teknologi senjata rahasia yang kamu teliti seperti kapal perang bertenaga nuklir. Saat ini mereka sedang sibuk melakukan penyelesaian terakhir, dan kita bisa menantikannya awal tahun depan. **(isti)**

IMPERIAL GLORY

Rome: Total War Jaman Napoleon

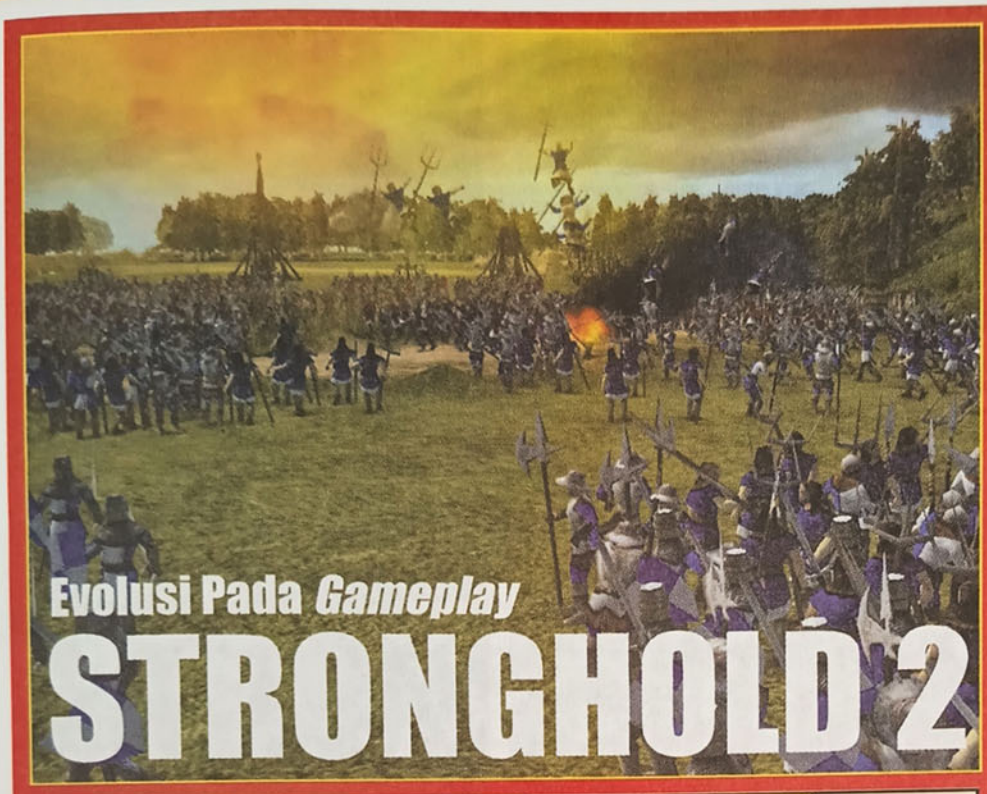
Dikemas dalam perang 3D yang mengagumkan, *Imperial Glory* bisa disejajarkan dengan *Rome: Total War*. Game ini mengambil *setting* antara tahun 1789 dan 1830, yaitu masa perang *Napoleonic*. *Player* dapat mengontrol tentara dan menjalankan tujuan dari 5 negara yang berhubungan dengan masa itu, yaitu Rusia, Austria, Perancis, Prussia, ataupun Inggris. Tiap negara memiliki atribut dan unit yang tersebar dalam *commerce, military, science,* dan *resources*. Rusia misalnya, memiliki populasi yang besar dan material yang melimpah sementara Inggris memiliki tingkat *commerce* yang tinggi serta armada kapal yang kuat.

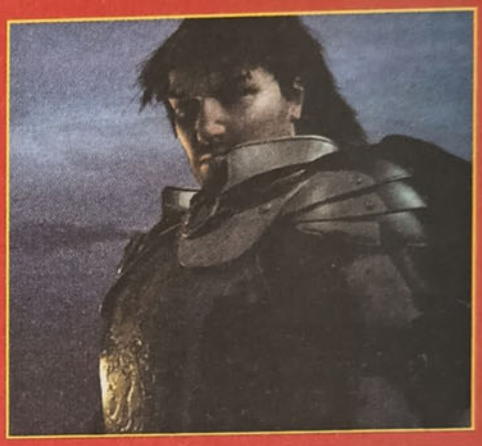
Seperti *campaign Total War*, ada dua bagian dalam *gameplay*-nya, yaitu fase manajemen strategy *turn based* dan fase perang taktis. Player bakal memimpin pasukannya untuk bertualang di benua Eropa sembari merebut wilayah negara tetangganya. Akan ada 55 propinsi, masing-masing dengan peta *battle* yang unik, dan 29 propinsi maritim. Kalo kamu bisa menguasai ibukota propinsi itu maka kamu menguasai wilayah tersebut. Tapi sebelum menguasainya, kamu mesti berhadapan dulu dengan benteng lawan yang kokoh.

Pada fase manajemen, *player* tidak hanya mengontrol militer aja, tetapi juga mengontrol soal diplomatik dan logistik. Kamu dapat berhubungan bilateral dengan negara tetangga yang netral, yang kemudian mendapatkan perjanjian untuk melintasi wilayah mereka tanpa larangan sehingga menciptakan kemungkinan pembukaan jalur perdagangan. Selain itu kamu juga dihadapkan pada pohon teknologi yang mesti ditelusuri dengan dukungan sumberdaya yang memadai.

Sumberdaya yang dikumpulkan antara lain uang, material, population dan food. Kamu mendapatkannya dari propinsi yang kamu kuasai. Propinsi juga menyediakan bonus sumberdaya yang berdasarkan pada nilai sejarah. Jadi Rusia bakal memberi lebih banyak material dan daerah di Inggris bakal menyediakan lebih banyak *commerce*. Kamu dapat meningkatkan pendapatan dengan mendirikan struktur pendukung seperti Mine, Harbor, Intelligence Building, dan lain-lain. Tapi elemen diplomatik yang terpenting dalam pemerintahan kamu adalah deklarasi perang. Dalam perang pun kamu dapat menggantungkan nasibnya pada jenderal yang berhubungan dengan sejarah seperti Wellington, Blucher, dan Napoleon. Jenderal dan unit yang kamu pimpin memiliki tingkatan *upgrade* teknologi yang semakin tinggi semakin menguntungkanmu. Perang terjadi ketika dua pasukan yang bermusuhan bertemu, saat itu kondisi permainan berubah menjadi babak *skirmish* dalam RTS di mana kamu mesti mengalahkan unit lawan. Mereka yang demen game strategi manajemen aja bisa melewatkan bagian ini dengan membiarkan sistem secara otomatis menentukan siapa pemenangnya. Tapi mereka yang demen RTS wajib memasuki babak ini untuk memenangkannya dengan caramu sendiri. **(cat lucu)**

Eidos Interactive	Pyro Studios	Strategy	3 Januari 2005





Evolusi Pada *Gameplay*

STRONGHOLD 2

Stronghold 2	Global Star	FireFly Studios	Strategy	28 Maret 2005	

Awalnya *Stronghold 2* kelihatan seperti versi 3D-nya game keluaran 2001 berjudul *Stronghold*, sebuah game RTS yang menyuruh kamu untuk mendirikan kastil, mengembangkan ekonomi, dan perang melawan penyerbu. Namun ketika kamu melihat lebih dekat lagi, banyak banget peningkatan yang dimiliki Stronghold 2 dan mengevolusi *gameplay* seri orisinalnya. Biasanya budaya yang berkembang selalu mengkaitkan kehidupan abad pertengahan dengan keharmonisan alam. Padahal segalanya terlihat suram, dan untuk menangkap kesan ini, Firefly mengembangkan sistem ekonomi dari seri pertama dengan menambahkan "rantai" ekonomi baru yang mesti kamu lakukan.

Sebagai contoh, seri orisinal tidak pernah mengurus masalah pembuangan dari produksi barang. Di sini elemen kayak gitu ada, dan kamu mesti berhadapan dengan kondisi di mana penyakit bisa aja mewabah bila kuantitas buangannya makin besar. Lebih jelek lagi, pembuangan yang tak terurus bisa mengakibatkan ledakan populasi tikus yang menyebarkan penyakit lebih jauh lagi. Untuk menyelesaikan masalah ini, kamu tetap diberi berbagai opsi, apakah menyewa petani gong yang bertugas mengurusi sampah atau mendirikan *post falcon*, yang akan melepas segerombolan burung elang untuk memangsa tikus.

Untuk unitnya, sekarang petani kerjaannya nggak bolak-balik melulu melakukan aktivitas yang itu-itu aja. Mereka dapat melakukan kegiatan lain seperti mengunjungi gereja, minum di bar, atau lainnya yang katanya bakal mempengaruhi kinerja semua penduduk pada pengembangan kastil. Tentu saja selain unit *ecek-ecek* gitu masih ada sekelompok unit yang bertugas langsung melestarikan kehidupan di kastil. Mereka adalah raja, bangsawan, dan jenderal yang akan memegang peran strategis dalam game ini. Bagaimana elemen strategis itu mempengaruhi kehidupan kastil? Ada hubungannya dengan perilaku raja dan semua bangsawan itu.

Peningkatan lain, selain lebih banyak struktur yang bisa dibangun, adalah perangnya. Kamu berhadapan dengan musuh yang lebih pintar, tapi kamu juga mesti mendirikan pertahanan dan juga pasukan dengan armor dan senjata. Sekarang pasukan dapat menggunakan tangga atau senjata pengepung untuk meruntuhkan benteng, nggak kayak dulu yang hanya menggunakan senjata standar. Udah gitu, desain kastil lebih memiliki peran dalam menentukan kemenangan perang. Semakin rumit desainnya semakin sulit musuh merangsek ke dalam. Asiknya, desain kastil ini didukung oleh *engine* 3D yang menawan sehingga semua interior kastil dapat dinikmati dengan baik dari segala sisi. (cat lucu)

PROJECT: SNOWBLIND

Gaya Baru Deus Ex

Eidos Interactive	Crystal Dynamics	Action	Januari 2005	T

Dianggap sebagai sekuel seri Deus Ex yang populer, *Snowblind* membuat perubahan pada arah pengembangannya. Kali ini dengan *developer* Crystal Dynamics sebagai "kemudi utama", Snowblind membuat pendekatan *gameplay* yang berbeda daripada Deus Ex. Pada demo level kedua *campaign single player*-nya, yaitu Urban Assault, game ini kelihatan banget memiliki elemen pasukan yang kental. Kenapa begitu? Karena teman tim yang menemani setiap levelnya selalu berubah. Teman tim nggak hidup kembali bila mereka mati dan kamu hanya diperbolehkan menjalankan jumlah kawan yang tersisa di level berikutnya. Dengan adanya fitur ini sangatlah penting melindungi teman bilamana kamu masih bergantung pada mereka.

Level Urban Assault menampilkan atmosfir yang artistik, dengan efek hujan yang menyilaukan dan tekstur gelap untuk lebih mengedepankan sisi *action*-nya. AI dikembangkan sehingga musuh dapat menembak dari segala sudut. Mereka bisa aja berlindung di balik reruntuhan dinding, dan menggunakan "mounted turrets." Efek ditampilkan dengan sangat baik dan efektif, terutama saat kita dibombardir dengan serangan dari segala penjuru. Snowblind mengambil lebih banyak pendekatan linear untuk sisi cerita, namun semuanya digarap dengan sinematik yang menjanjikan untuk mempertegas intensitas atmosfirnya. Walaupun begitu Snowblind tetap fokus pada perangnya.

Untuk memperparah sisi perangnya, sejumlah senjata telah disediakan dan berfungsi baik dalam gamenya. Terdapat senjata-senjata dunia nyata seperti pistol, shotgun, dan *rocket launcher*. *Assault rifle* punya efek tambahan, tembakan alternatifnya bakal meluncurkan grenades. Selain itu, juga terdapat senjata Flechette yang serangan utamanya menembakan proyektil massa yang bergerak lambat, sedangkan tembakan alternatifnya menembakkan "floating flechette" yang bisa melacak musuh kemudian mengerumuni target dan membuat panik mereka.

Senjata *physics kicker* yang dijanjikan belum diaplikasikan dalam demonya, tapi katanya sih menjanjikan sesuatu yang menarik. Senjata ini juga punya 2 jenis tembakan – bila kamu tembakan *physics kicker* ke dalam area, akan terjadi ledakan electromagnetic yang menolak semua objek metal apapun di dekatnya. Sebaliknya, serangan keduanya akan menarik metal, bahkan mampu menarik senjata musuh. Sistem *upgrade* Snowblind belum kelihatan pada demo tersebut, dan apakah sistem ini lebih dalam daripada sistem *upgrade* Deus Ex, pengembang Crystal Dynamics be-lum berjanji apa-apa. Setidaknya tunggu rilis awal tahun depan. **(catlucu)**

SUPREME RULER 2010

Strategy First	BattleGoat Studios	Strategy	Maret 2005	T

Menjadi Penguasa Negeri

Supreme Ruler 2010 adalah game perang dengan skala yang benar-benar besar. Game ini memberi pengekangan ekonomi, politik, dan militer dari sebuah negara modern yang dapat kamu perlakukan sedemikian rupa. Developer BattleGoat telah mengembangkan dalam setahun terakhir, dan kali ini PCGame akan memeriksa kemajuannya.

Game ini dimulai dengan depresi besar-besaran yang menyebabkan hancurnya pasaran global, dan, sebagai akibatnya, negara-negara terpecah menjadi komponen-komponen kecil. Sebagai contoh, Prancis terpecah menjadi utara dan selatan, ke-50 negara bagian AS jalan sendiri-sendiri, dan seterusnya. Kamu akan mengendalikan salah satu dari negara yang baru terbentuk ini, dan kemudian kamu harus mencari jalanmu sendiri. Walaupun game ini tidak menampilkan setiap negara di dunia, tetapi pengaruhnya bakal meliputi beberapa benua terbesar, seperti Amerika Utara, Eropa, dan Asia. Pada dasarnya, sebagai seorang penguasa (*supreme ruler*), kamu dapat mencoba melakukan apa saja yang kamu inginkan, dikarenakan kamu memiliki kekuasaan penuh. Tentu saja, akan ada batasan-batasan, tidak termasuk fakta bahwa keselamatan pemerintahan kamu bergantung pada kebahagiaan penduduk. Jika kamu memimpin negara menuju kehancuran ekonomi, atau jika kamu mengalami kekalahan perang, maka popularitasmu akan menurun. Jika popularitas menurun drastis, kamu akan dikeluarkan dari pemerintahan. Ketika kamu mencoba bertahan, kamu bakalan menghadapi banyaknya persoalan yang dihadapi oleh semua pemerintahan, seperti menumbuhkan ekonomi, masalah investasi pada beberapa infrastruktur, memperkuat militer, membelanjakan uang untuk kesehatan dan pendidikan, dan seterusnya.

Walaupun terdapat kedalaman strategi yang sangat besar dalam game ini (kamu mengendalikan sumber daya mineral, pajak, kebijakan pasar, penelitian dan pembuatan senjata, dan lain-lain), developer berusaha membuatnya agar bisa dimainkan semua lapisan gamer. Salah satu caranya adalah menyediakan penasehat kabinet yang dikendalikan komputer. Kamu dapat menekankan tujuan pada anggota kabinet, dan mereka akan mengerjakannya sebaik mungkin. Mereka juga akan berkomunikasi denganmu lewat e-mail, dan seringkali, jika mereka mengajukan proposal, kamu dapat menolak atau menyetujuinya dengan menekan tombol "yes" atau "no" pada e-mailnya.

Yang perlu diingat adalah setiap anggota kabinet memiliki ideologi politik yang meliputi konservatif, moderat, sampai liberal. Dan hasilnya, ideologi setiap anggota mungkin akan mempengaruhi performa kerja mereka.

Perang merupakan hal yang relatif mudah di game ini. Pertama-tama, kamu harus mengaktifkan unit-unit. Begitu aktif, langsung pilih dan klik targetmu. Kemudian unit akan keluar dan melakukan yang terbaik dalam menjalankan perintah. Kamu dapat menggunakan persenjataan dan kendaraan yang banyak jenisnya dalam per-

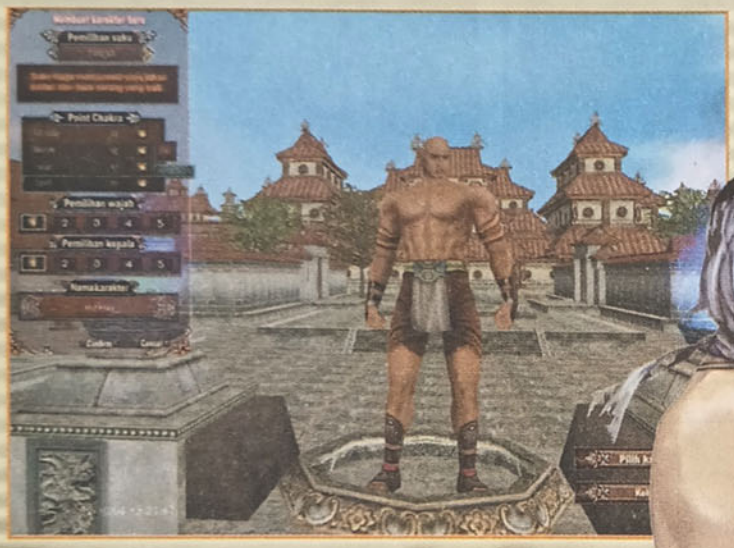
mainan, di mana terdapat lebih dari 1600 jenis sesuai aslinya. Termasuk di antaranya F-14 fighters, M-1 tank, Nimitz-class carrier, dan sebagainya. Tetapi karena game ini diproyeksikan pada masa depan, maka ada beberapa unit-unit fiktif dan tidak nyata.

Bisa dipastikan, banyak hal yang bakal terjadi di *Supreme Ruler 2010*, dan akan menarik untuk ditunggu perkembangan game yang ambisius ini. *Supreme Ruler 2010* memang masih memerlukan beberapa penyesuaian, tetapi BattleGoat berusaha menyelesaikannya dalam beberapa bulan ke de-pan. Karena game ini tetap dijadwal-kan rilis pada bulan Maret 2005. **(catlucu)**

NEO ORIENTAL FANTASY TANTRA

The Portent of Darkness

Pada edisi sebelumnya sudah pernah dibahas sedikit *review* tentang game online berjudul Tantra Portent of Darkness, tapi gimana cara mulai mainnya ya? Kalo gamer sudah sering nongkrong di *game center* pasti udah tau! Nah buat gamer yang belum kenal sama Tantra, kali ini PC Game akan memperkenalkannya ke gamer dari awal sampai bisa menjalani *quest*. (Sofi)



Memulai Tantra

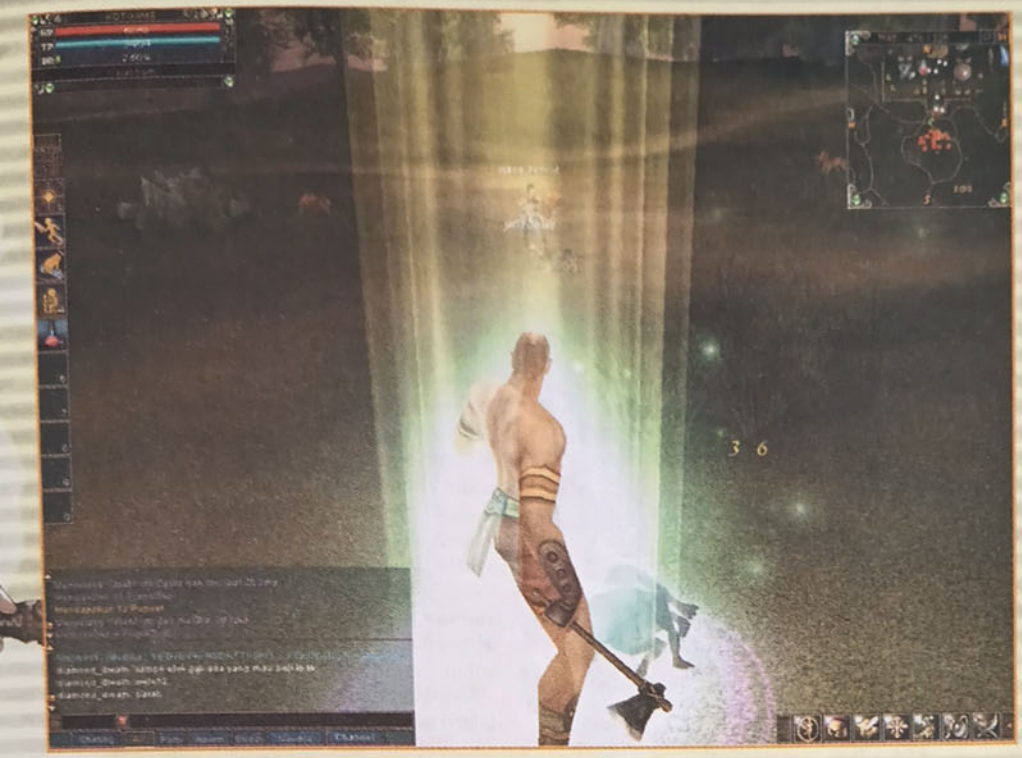
→ Buat Account

Seperti game-game online lainnya, untuk memulai Tantra ini kamu juga perlu mendaftarkan diri (register) untuk mendapatkan ID dan PASSWORD. Dan untuk itu kamu perlu mengisi form data pribadi kamu dan sebagainya. Setelah proses selesai kamu akan mendapatkan ID dan Password untuk memasuki game. Tetapi untuk bermain game Tantra Online ini kamu harus sudah meng*install* game ini di komputermu.

→ Buat dan Pilih Karakter

Setelah semua persyaratan *account* dan meng*install* game Tantra kamu selesaikan, kamu bisa langsung masuk ke dalam permainan. Dan sama dengan beberapa game online lainnya, tahap awal ketika kamu memasuki Tantra adalah memilih *server* tempat kamu akan memainkan game ini (saat ini pilihannya adalah Manas atau Diyana) dan kemudian memilih karakter yang akan kamu mainkan berdasarkan keahlian dan status yang akan kamu kembangkan untuk karakter ini nantinya. Kamu dapat memilih karakter diantara 8 *tribe*/suku yang tersedia, yaitu; Asura, Rakshasa, Naga, Kimnara, Gandharva, Yaksha, Deva, dan Garuda. Dan dari setiap karakter kamu bisa memilih bentuk wajah/muka karakter, model rambut, dan nama yang kamu inginkan.

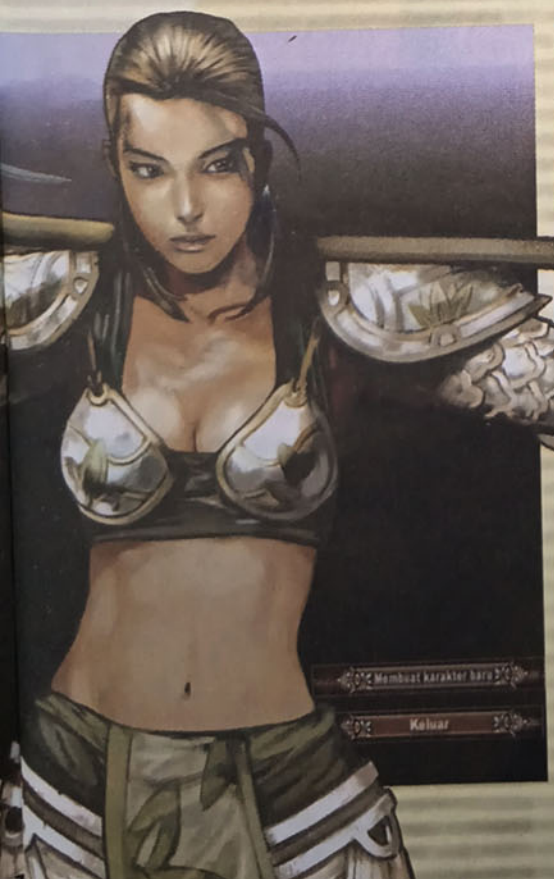
Selanjutnya kamu akan memasuki dunia Tantra. Awalnya kamu akan dibimbing untuk mempelajari kontrol, *gameplay* dan belajar menyelesaikan *quest*. Setelah bimbingan selesai kamu bisa melanjutkan game dengan membunuh monster-monster untuk mencari uang, *item* dan *equip* atau kamu bisa kembali kekota untuk mengikuti *quest*.



VITAL STATS	
PUBLISHER	Hanbisoft
DEVELOPER	IO Entertaintment
LICENSE	PlayOn Interactive
STATUS	Open beta
SERVER	- Manas - Diyana
OFFICIAL SITE	www.tantra.playon.co.id

→ Status

Setiap karakter memiliki status yang perlu dikembangkan terus setiap level kamu meningkat. Status yang perlu ditingkatkan diantaranya adalah Muscle, Nerve, Heart, dan Spirit. Status ini dapat terus kamu kembangkan tergantung dari karakter yang kamu gunakan. Misalnya kamu memilih karakter Deva atau Garuda, sebaiknya yang perlu kamu naikkan statusnya adalah Spirit untuk meningkatkan serangan *magic*, daya tahan terhadap serangan *magic* dan meningkatkan MP (magic Point).



Sistem Level: setiap karakter kamu naik level, akan diberikan 5 (lima) point Chakra dan point Chakra ini dapat kamu gunakan untuk menaikan status sesuai dengan status yang kamu inginkan. Total Chakra pemain = Original chakra + Item Chakra + Bonus Chakra. Original Chakra didapatkan dari barang/batas kemampuan.

→ Quest

Salah satu kelebihan Tantra dibandingkan dengan game online lainnya adalah Quest (petualangan), sistem *quest* inilah yang membuat Tantra jadi lebih menarik ketimbang game online lainnya. Di awal game ini saja kamu sudah ditawarkan untuk mengikuti *quest*, tetapi kamu mendapat pilihan untuk mengikuti *quest* ini secarang langsung atau kamu bisa mengabaikan *quest* awal untuk meningkatkan level terlebih dahulu dan setelah kamu merasa level sudah cukup untuk mengikuti *quest* barulah kamu jalani *quest* yang diberikan dalam game ini.

Untuk *quest* awal kamu hanya diberikan *quest* yang ringan-ringan saja, dan semakin tinggi level kamu akan mendapatkan *quest* yang lebih sulit dan lebih menantang. Beberapa *quest* yang mudah di awal game diantaranya adalah:

→ Kumpulkan Item dan jual ke toko!

Pertama kamu harus menemui pandai besi Vartan untuk mendapatkan tugas. Kumpulkan 3 buah Small Horn yang dapat kamu peroleh dari Vasabhum, dan berikan Small Horn pada pandai besi Vartan.

→ Menaikkan Level

Temui ketua pertahanan kepala desa Mandra (Apvas). Naikkan level di atas 1 point dan kembalilah pada ketua pertahanan Apvas untuk *quest* berikutnya.

→ Memperbaiki Item

Temui Buvan untuk mendapatkan Item Quest. Temui Kirika dan perbaiki Item Quest, kemudian kembali ke Buvan untuk *quest* selanjutnya.

→ Mencari Item untuk keperluan upacara

Temui Kirika. Kumpulkan 3 buah Low Quality Horn lalu berikan pada pendeta Vananta dan kembalilah menemui seniman Kirika setelah mendapatkan Kompensasi.

→ Bertarung bersama Party (Grup)

Temui ketua pertahanan Apvas. Susun Party (buat grup) dan carilah ketua pertahanan Apvas. Bersama anggota *party*, kalahkan Mlecchas diatas 10 ekor. Setelah membunuh Mlecchas lebih dari 10 temui ketua pertahanan Apvas bersama anggota *party*.

Setelah misi selesai maka selesai pula *quest* perkenalan, dan selanjutnya kamu akan mendapatkan *quest* yang lebih sulit dan lebih menantang di Skenario. Untuk mendapatkan Skenario *quest* awalnya kamu harus menemui anak perempuan desa Mandara (Anjali), dan Skenario *quest* akan bisa kamu mulai. Untuk menjalani Skenario *quest* sebaiknya kamu sudah mencapai level di atas 10, agar tidak terlalu berat untuk menyelesaikan *quest* yang diberikan.

RYL

Risk Your Life

Risk Your Live memang game online yang patut diperhitungkan, selain karena udah kondang duluan di negeri tetangga, Malaysia, di mana beberapa gamer kita sempet *hijrah* ke sana. Game yang dikeluarin Dream Web Technology di Indonesia memiliki beberapa hal yang mem-buatmu berpikir kalo ini wajib dimaln-kan... (bas)

VITAL STATS

PUBLISHER	Gamasoft
DEVELOPER	Youxiland
GENRE	MMORPG
LICENSE	DreamWeb Technology
STATUS	Open beta
SERVER	Andromeda
OFFICIAL SITE	www.rylindo.com

MO JADI APA LO?

MMORPG biasanya menyediakan karakter yang sama untuk tempat hidupnya. Tapi di RYL, sebelum membuat karakter kamu dihadapkan pilihan ras (Human dan Akhan). Baru setelah itu, kamu baru membuat karakter. Bedanya dengan game online lain, di RYL setelah memilih ras maka selamanya kamu hanya bisa membuat variasi karakter di dalam ras itu. Kamu nggak bisa membuat karakter ras lain, kecuali kamu punya 2 *account*.

Sori yee nggak bisa milih 2-2nya, kecuali punya account 2 ^_^

Pilihan ini pun mempengaruhi sistem dalam gamenya. Jadi ketika banyak gamer yang memilih Human (mungkin karena alasan ogah jadi monster :P), maka sistem secara otomatis bakal menyeimbangkan perolehan *experience* sehingga ras Akhan menerima poin *experience* yang lebih besar daripada Human per sekali bunuh, begitu pun sebaliknya. Alasan itu masuk akal, karena jumlah *user* yang banyak dalam satu ras membuat kecenderungan mereka untuk *grouping* saat *hunting* lebih besar bukan? Jadi perkembangan masing-masing ras bisa sejalan.

Mulai dari kepala sampe ke ujung kaki, semuanya tampil *real*!

EVERYTHING CHANGE!!!

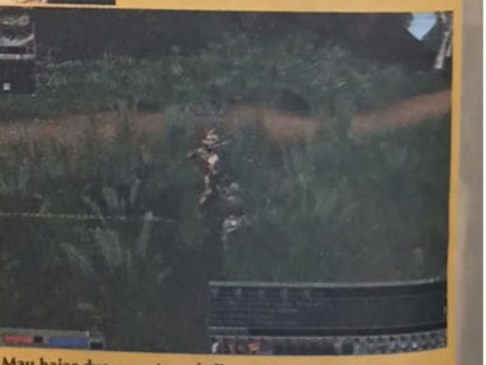
RYL dikemas dalam tampilan 3 dimensi yang menawan. Walaupun mungkin tingkatan poligonnya masih kalah jauh sama game online 3D lain, tapi RYL mempunyai gaya 3 dimensi yang berbeda. Ketika kamu mencoba mengkostumasi karakter kamu dengan perlengkapan yang ada, maka semua perlengkapan itu bakal ditampilkan secara *real* dalam gamenya. Ini yang nggak ditemukan dalam game online lain, entah itu berbasis 3D atau 2D. Dengan fitur kayak begini, kamu dapat sebebas-bebasnya mengkreasikan seleramu membuat tampilan karakter yang keren abis. Gaya dong pake *double blade* yang beda jenisnya? Udah gitu pake *brass armor* yang berkilau...*woohoo!*

KALO BISA 2 NGAPAIN 1?

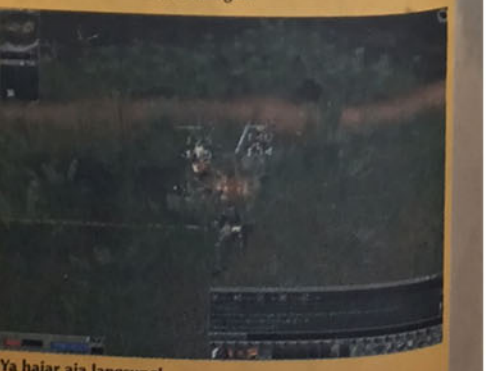
Ini juga salah satu elemen yang nggak ditemuin di game online lain. RYL memiliki 2 sistem kendali, pertama sistem kendali *mouse* di mana skema MMORPG standar (*point-a-click*) berlangsung, kedua skema *first person action* di mana kamu dapat mengontrol karakter RYL layaknya game *Tomb Raider, Hitman*, atau *Grand Theft Auto*.

Keunikan terjadi ketika kamu berada pada sistem kendali yang ini. RYL memiliki elemen *collision detection* (deteksi tubrukan) tingkat tinggi dalam pengembangan *engine graphic*-nya. Jadi tubrukan antara dua titik sudut antara model yang berbeda dapat terjadi tidak hanya pada 2 model saja dalam gamenya, tapi bisa juga lebih dari itu. Sehingga ayunan senjata, maupun sihir yang kamu keluarkan, bisa kena ke dua atau lebih monster sekaligus. Hal ini yang kemudian berkembang di kalangan gamer dengan istilah "mobbing."

Mobbing ini menimbulkan cara baru dalam bermain game online, utamanya sih *user* mesti pinter-pinter nyari posisi yang sip untuk menghajar 2 monster sekaligus. Selain itu masing-masing kelas karakter memiliki cara yang berbeda dalam melakukan *mobbing*, baik dalam grup maupun solo. Karena kalo nggak gitu justru kamu yang malah mati dikeroyok, hehe...*collision detection* juga sering ditemui dalam game *action adventure* macam serial *Dynasty Warriors*.



Mau hajar dua monster sekaligus?



Ya hajar aja langsung!

HUNTING YANG SELALU MENCEKAM

Grand Coast
Tempat Human hidup

Scyna Island

Caernarvon

Isle of Pain

Lehan Spot
Tempat Akhan hidup

Sebenarnya ini efek dari pemilihan ras di atas. Pemilihan ras berpengaruh terhadap tempat hidup, kalo Akhan nongol pertama kali di Lehan Spot, maka Human nongol di Grand Coast. Pada tempat ini, kamu dapat berburu monster dengan bebas, disesuaikan dengan level monster tentunya. Setelah bosan menjelajah seluruh pelosok Grand Coast atau Lehan Spot, kamu bisa berpindah peta ke Isle of Pain, Scyna Island, dan Caernarvon lewat fasilitas teleporter.

Naaah...proses perburuan mulai mencekam ketika kamu berada di peta-peta tersebut. Apa pasal? Di sini baik ras Akhan dan Human bisa bertemu dan pada kondisi itu mereka dianggap bermusuhan sehingga bisa saling bunuh-bunuhan. Istilah yang kemudian berkembang dengan *player killer* itu dihalalkan di ketiga peta itu. Tapi *player killer* pun bukannya tidak bisa dinonaktifkan. Kamu bisa aja bertarung bebas tanpa terkena PK ras lawan dengan mengikuti Kelompok Perdamaian. Konsekuensinya, poin *experience* yang kamu dapat selama *hunting* di peta-peta yang *berbahaya* tadi berkurang.

Nggak gampang *hunting* di map-map *neraka*, banyak PK-nya

ABIS-ABISAN DI BG

BattleGround (BG) adalah fitur yang paling menonjol dari RYL, makanya game ini disebut *War Online Game*. BG adalah suatu tempat khusus yang bisa diakses di Tesitio (Human) dan Yode (Akhan). Di dalamnya terdapat 3 menara yang harus dikuasai kedua ras. Lalu ngapain repot-repot ngurusin menara? Ternyata bila salah satu ras berhasil menguasai menara itu, kamu akan mendapat akses ke NPC di BG, di mana NPC itu menjual *item* yang nggak dijual di tempat biasa. Untuk membelinya pun tidak dengan mata uang RYL (gold), tapi dengan medal yang didapat dari akumulasi karakter kamu membunuh ras lawan. Nah kalo kamu berhasil menguasai semua menara itu, dalam putaran waktu tertentu kamu juga akan mendapat medal secara cuma-cuma. Jadi semakin lama dan semakin banyak ras lawan yang kamu bunuh, semakin besar medal yang kamu peroleh sehingga *item-item rare* itu semakin mudah didapat. Makanya kamu perlu abis-abisan di BG kan?

Semua status dan skill RYL bisa diatur ulang, bahkan kelas karakter yang berbeda bisa memiliki skill yang sama.

◂ **Tawuran di game online, lebih aman daripada beneran.**

▾ **Ini loh menara yang mesti diselamatkan**

Mau adu ganas sama efek spesial game lain?

SURVIVAL™ PROJECT

-Search for the Legendary Orb

Ini adalah game online yang dirilis Play On selain Tantra. Kalo diibaratkan sebuah menu, maka Tantra adalah menu utama sementara Survival Project (SP) adalah menu selingan dalam produk yang ditawarkan perusahaan yang awal bulan ini melakukan *coaching clinic* SP di beberapa *gamecenter*. Diplomatisnya sih Play On tidak berkata demikian...tapi kenyataan bisa dilihat dari gamenya sendiri, yuk!

Short Review

Survival Project menggunakan sistem *channel* yang mirip dengan game *Gunbound* dan *O2Jam*. Jadi bisa ditebak dong cara mengaksesnya kayak gimana dan sifat permainannya itu sendiri. Yup, kamu nggak perlu duduk berlama-lama sampe suhu bokong kamu meninggi untuk bermain game online ini. Karena tipe permainannya berdasarkan babak, kamu nggak perlu konek internet terus-terusan, dan nggak bergantung sama embel-embel status karakter. Semuanya bergantung kemampuan gamernya sendiri.

VITAL STATS

PUBLISHER	Hanbitsoft
DEVELOPER	IO Entertainment
LICENSE	Play On Interactive
STATUS	Open Beta (22 Oktober 2004)
SERVER	Channel System
OFFICIAL SITE	spgame.playon.co.id

Gameplay

Tiap babaknya diberi misi dan variasi permainan yang cukup unik. Segi kontrol juga mengesampingkan peran mouse, kamu mengontrol karakter dengan bantuan kursor panah dan beberapa tombol fungsi *keyboard*. Karakter tidak kamu pilih sekali seumur hidup, tiap ruangannya kamu diberi kesempatan untuk memilih 8 karakter dengan keunikan masing-masing, sifat permainan yang sama dengan *Gunbound*. Kenaikan level tetap ada, tapi efeknya hanya pada pembukaan ruang *channel* yang lebih komplit variasi permainannya. Semakin tinggi level, semakin banyak permainan yang bisa kamu jalankan. Dan tentunya keunikan karakter dapat terlihat dari *avatar* yang bisa kamu beli dan tingkatkan kemampuannya.

Character

Seperti dikatakan sebelumnya ada 8 karakter yang bisa kamu pilih sebelum memasuki ruang permainan. Keunikan masing-masing karakter berpengaruh terhadap arah dan jalannya permainan. Ada karakter yang lambat dalam berputar, ada karakter yang cepat dalam berlari, atau ada karakter yang jago *melee* maupun serangan jarak jauh.

Graphic

Kamu tau game konsol NES *Legend of Zelda*? Naaah...tampilan permainan SP mirip banget kayak gitu. Dipandang dari atas kepala (*overhead*) dan pemain mesti jago mengarahkan arah panah yang menandakan arah menghadap pemain dan senjata setepat mungkin ke musuh. Tiap lingkungan dalam ruangan pada mulanya tertutup di peta, dan baru akan terbuka ketika kamu menjelajahi daerah tersebut. Tampilan karakternya pun dibuat lucu dan imut, mengalami deformasi bentuk yang justru menambah kesan kalo game ini layak dimainkan oleh semua umur. Lingkungannya pun *colorful* disertai dengan efek-efek spesial yang bagus.

Sound

Nuansa riang selalu mengiringi lagu yang melantun di setiap bagian dalam game *Survival Project*. Ditambah ketika kita berada dalam gamenya, efek-efek suara yang variatif dan halus kamu dengar tanpa adanya jenis suara yang terkesan mengerikan.

Poin Penting

SP adalah game online yang menyediakan tipe permainan yang variatif. Kamu nggak melulu berhadapan dengan tipe permainan yang monoton (standar MMORPG *hack-n-slash* atau PvP). Ada kalanya kamu dapat bermain bola, bisa juga kamu bermain balapan, menghindari bola, atau bermain kucing-kucingan. Ini memposisikan SP sebagai satu-satunya game online dengan tipe permainan terbanyak.

Pelisensi yang dulu sukses mengusung game online *Redmoon*, Global Online Interactive, kini punya adik namanya Global World Technology. Perusahaan ini pun juga bergerak di bidang game online dengan melisensi game yang berasal dari Taiwan, *TS Online*.

Short Review

TS Online dilatar belakangi oleh kisah *Romance of the Three Kingdom* yang emang sangat kondang ceritanya di daratan Cina. Walaupun begitu, kamu nggak mengontrol 3 sekawan Liu Bei – Zhang Fei – Guan Yu, kamu tetap seorang karakter yang bertualang dan kemudian akan bertemu dengan mereka...nantinya.

Gameplay

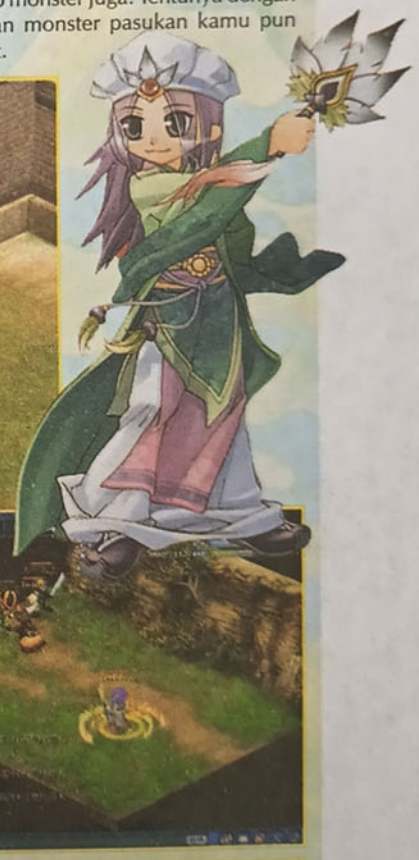
Tipe permainan *TS Online* mirip dengan game RPG konsol klasik macam *Final Fantasy VII* atau *Suikoden*, jadi kamu akan bertualang menjelajahi seluruh peta lalu kamu akan bertemu musuh secara *random*. Pertemuan dengan musuh bakal membawa kamu ke dalam arena *battle* tersendiri. Dalam kondisi ini skema permainan berubah menjadi *turn based strategy* di mana kamu secara bergantian membalas serangan dengan monster yang kamu temui. Tapi bukan berarti arena *battle* itu bisa kamu nikmati sendirian, kamu juga bisa melawan monster ditemani karakter *user* lain atau bersama unit NPC yang kamu beli maupun kamu dapat di perjalanan.

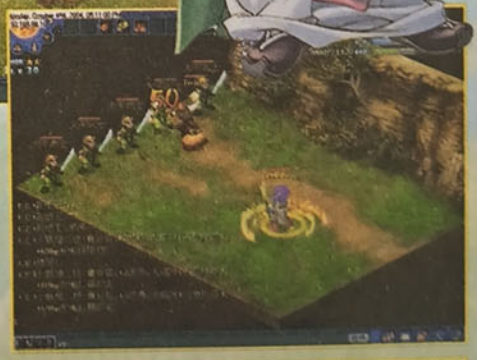
Graphic

Game ini dipandang 2D isometris baik saat penjelajahan maupun pas *battle*. Karakter ditampilkan imut-imut dan *colorful*. Untuk lingkungannya, karena berdasarkan cerita RoTK, banyak struktur bernuansa Cina. Tapi kalo ngomong soal efek spesial, waduh, segi ini boleh diadu deh! Efek-efek spesial yang ditampilkan semua magic di *TS Online* sangat dahsyat. Terlebih ketika karakter mengeluarkan *summon monster* yang mengingatkan kamu akan efek spesial magic dalam game RPG *Suikoden*.

Poin Penting

Asiknya maen game ini, kita bisa *nangkep* NPC untuk bertarung bersama kita. Selama ini kan NPC cuma sebagai pajangan dalam game di mana kita bisa mendapatkan *quest*, atau membeli dan menjual barang? Nah, kebayang nggak kalo misalnya NPC itu bisa kita tangkep terus kita pake pas pertempuran...asik kan? Selain menangkap NPC, semua karakter kamu memiliki kemampuan untuk menangkap monster juga. Tentunya dengan bantuan NPC dan monster pasukan kamu pun bakal makin kuat.





VITAL STATS

PUBLISHER	Chinese Gamer International
DEVELOPER	Chinese Gamer International
LICENSE	Global World Technology
STATUS	Open Beta (6 Desember 2004)
SERVER	Liu Bei
OFFICIAL SITE	www.ts-online.com

Character

Karakter dalam *TS Online* mirip dengan *Ragnarok*, kamu nggak diberi keunikan khusus di awal pembuatan. Perbedaannya cuma terletak pada segi kosmetik di mana kamu mengatur warna dan model pada rambut, baju, dan celana. Keunikan baru terjadi ketika player dihadapkan pada pilihan elemen alam. Terdapat 4 elemen utama yang masing-masing saling melawan. Elemen ini nantinya berpengaruh terhadap monster yang kamu lawan, jadi bila kamu melawan elemen yang bertolak belakang, maka efek yang diterima jauh lebih besar.

KOHAN II
KINGS OF WAR

Kali ini PC GAME akan membahas tentang game *Kohan II*. Game ini adalah sebuah game RTS yang lumayan bagus, dan enak untuk dimainkan. Tapi mungkin ada beberapa kesamaan dengan Warcraft. Jadi untuk kamu para pemain RTS sejatee, kamu harus mencoba game ini, mungkin aja lain kali bisa adu multiplayer lawan PCGame ^^! (Alka/ Kell)

Dalam game ini, kamu harus mengendalikan Kohan, yaitu seorang unit atau yang biasa disebut dengan hero untuk membantu pasukan, baik dengan menggunakan serangan fisik atau menggunakan ilmu sihir. Hampir setiap RTS mempunyai taktik yang sama dan tujuan yang sama, yaitu kamu harus menaklukkan semua musuh-musuh yang terdapat peta. Ada banyak cara untuk memenangkan permainan, tapi jangan salah, dalam game ini selain harus mempersiapkan *defense* dan menyusun serangan dengan baik, kamu juga harus memperhatikan moral pasukan kamu, seru kan!!.

Pada awal game, pastikan kamu membuat 1 atau 2 scout, dan perintahkan mereka untuk menjelajah seluruh isi peta, cari tau di mana saja letak sumber daya alam, letak kota yang akan kamu rebut, dan yang terpenting, cari tahu di mana letak musuhmu dan kenalilah ras mereka.

Begitu scout kamu mulai bekerja, mulailah untuk membuat pasukan, karena bukan tidak mungkin terdapat musuh yang akan menyerang. Moral pasukan sangat berpengaruh dengan jumlah pasukan yang kamu buat, jadi semakin banyak pasukan yang kamu buat, maka moral mereka akan semakin tinggi. Pasukan apa saja yang harus kamu buat, tergantung ras masing-masing. Setiap ras mempunyai kemampuan berperang yang berbeda-beda. Ada yang mempunyai pasukan pendukung yang kuat tapi lemah pada pasukan garis depan, dan lain sebagainya.

Ada 2 cara untuk membangun pasukan, pertama kamu bisa menghabiskan seluruh kekayaan kamu untuk membuat pasukan yang tangguh tapi tentu saja terbatas dan memiliki ekonomi yang kurang, atau kamu bisa saja membuat pasukan sedang dengan jumlah yang banyak dan memiliki ekonomi yang baik. Satu point yang penting adalah, dari setiap kota yang kamu ambil, kamu akan mendapatkan emas, jadi ekonomi kamu bisa lumayan terbantu pada permulaan permainan. Jadi gunakanlah uang kamu sebijak mungkin. Mempunyai pasukan yang kuat akan memberikan keuntungan dalam sekejap, tapi hanya jika kamu bisa menggunakan mereka dengan baik. Ingat, begitu kamu mempunyai 5 pasukan atu lebih, mulailah menyerang kota-kota netral untuk mendapatkan uang. Bila kamu bermain 1 vs 1, membangun ekonomi terlebih dahulu sangat tidak disarankan. Jika kamu sudah mulai masuk ke pertengahan permainan pastikan kamu sudah mempunyai pasukan lengkap, baik itu suportif maupun pasukan melee, siege unit dan pasukan kavalery.

Seperti yang telah disebutkan, Kohan mempunyai beberapa fungsi yaitu *melee combat, spellcaster support* dan *ranged support*. Ada Kohan yang ofensif dan ada juga yang defensif. Kemampuan Kohan dari setiap ras berbeda dan seperti game RTS lain, experience mereka juga bertambah ketika mereka dan pasukannya membunuh musuh atau menghancurkan bangunan. Jadi ingat kamu harus mengelompokan Kohan dengan pasukan kamu. Kekuatan Kohan juga akan bertambah ketika mereka naik level, menjadikan mereka lebih kuat, dan lebih susah untuk dibunuh.

Membunuh Kohan musuh akan memberikan keuntungan untuk kamu, dan cara terbaik untuk membunuhnya adalah dengan menggunakan unit yang bisa mengunci sasaran mereka seperti Paralyse yang digunakan oleh Warlock dan Wrecker atau dengan menggunakan Menjerat yang digunakan oleh Defiler, Harvester dan Sorceress, atau gunakan Archer untuk menghabisi Kohan musuh. Cara kedua adalah dengan menghancurkan moral mereka, unit-unit untuk melakukan ini adalah Defiler, Fiend, Dreadlord, dan Wizard.

Siege unit berguna untuk melawan Heavy infantry, archer, menghancurkan bangunan dan tembok. Sedangkan Light infantry, cavalery dan Heavy cavalery akan mudah menghancurkan Siege unit. Pasukan yang di *support* dengan baik dan berpengalaman akan mudah menghabisi pasukan baru, jadi sering-seringlah mengirim pasukan kamu untuk mengambil kota atau menyerang musuh.

Pasukan Heavy infantry merupakan inti pasukan dari hampir setiap ras, bila mereka didukung oleh pasukan support yang tepat, mereka akan menjadi pasukan yang tak terkalahkan untuk menghancurkan seluruh pasukan musuh.

Tergantung dari ras yang kamu gunakan, support yang diberikan, kondisi daerah peperangan, dan Kohan, sangat mungkin buat ras yang lemah untuk menang. Jika kamu melihat satu grup pasukan dengan tipe pasukan yang sama, maka kamu akan dengan mudah mengalahkan mereka. Ingat bahwa semua game RTS membutuhkan lebih dari satu jenis unit untuk berperang, mereka tidak akan menang jika hanya 1 jenis pasukan yang dibentuk, tapi bila mereka membuat 1 grup pasukan dengan berbagai macam jenis, mereka akan menjadi lawan yang tangguh. Contoh, Archer akan dengan mudah dihancurkan oleh pasukan Cavalery, tapi bila Archer tersebut berdiri di belakang garis depan yang tangguh, maka Cavalery tidak akan bisa menyentuh mereka. Siege unit akan dengan mudah memasuki area yang penuh dengan pemanah, tapi dia juga akan hancur sia-sia bila berhadapan dengan light infantry dan pasukan Cavalery. Jadi sangat penting untuk menyeimbangkan pasukan, antara kekuatan dan *defense*.

Secara umum untuk membuat pasukan yang tangguh pada setiap game RTS adalah taruh pasukan Melee di depan diikuti dengan Archer, *range siege* unit, kemudian *fast cavalery flank* dan *melee siege* unit. Sebenarnya flank unit tidak ter-lalu dibutuhkan jika musuh tidak menggunakan *heavy support*, range *siege* atau *archer*, tapi tetap berguna untuk menghentikan *spellcasting* Kohan.

Mempertahankan garis depan dan belakang sangat penting jika kamu ingin menambahkan pasukan support dan pasukan pemanah di dalam grup pasukan. Oleh sebab itulah hamper semua game RTS mempunyai fungsi Guard(tekan G), dan pilih pasukan mana yang ingin kamu lindungi.

Gunakan berbagai macam formasi, karena kamu pasti tidak ingin pasukanmu dihancurkan hanya dalam sekali tembak oleh unit siege musuh. Gunakan formasi menyebar ketika bergerak, formasi column akan memberikan kamu kecepatan ekstra, dan dengan formasi ini, pasukan kamu tidak akan menyerang kecuali mereka diperintahkan untuk menyerang unit tertentu atau bangunan tertentu. Gunakan Combat untuk meyerang, Skirmish untuk menjelajah seluruh area peta.

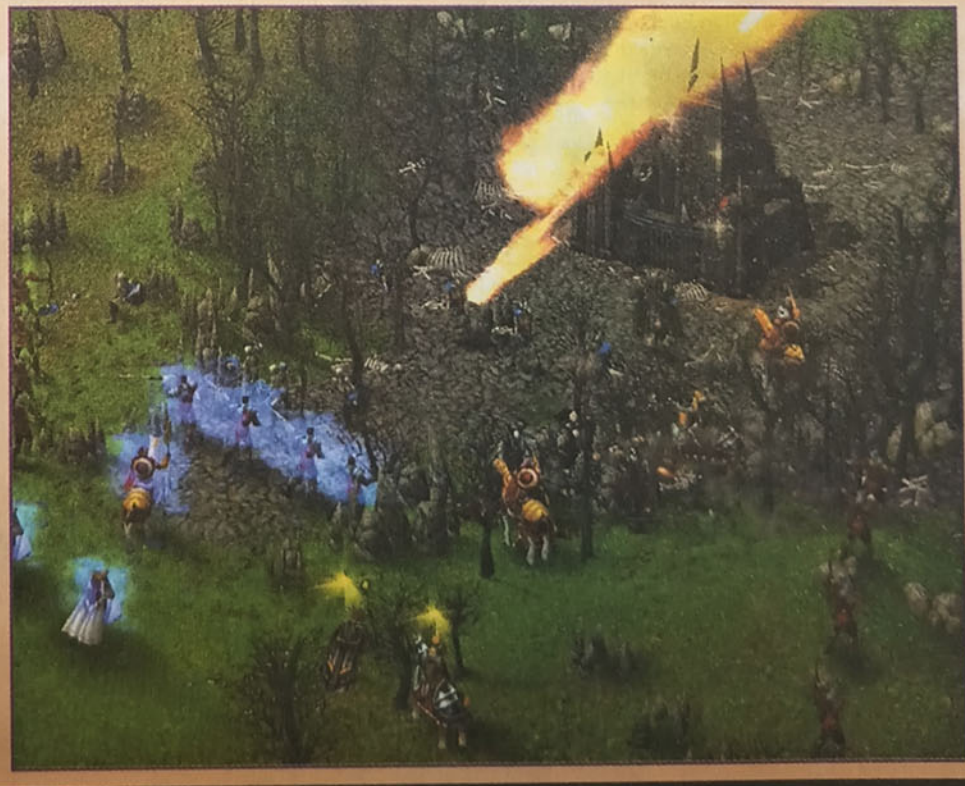
Begitu kamu bertemu musuh, kemenangan akan ditentukan oleh berapa banyak pasukan kamu yang menyerang, keseimbangan pasukan, Kohan yang digunakan, ras, bentuk wilayah, moral, teknologi dan darimana kamu memulai perang. Ingat juga kamu juga harus memperhatikan setiap kesehatan dari pasukan, jika mereka sudah sekarat, segera tarik mereka dari medan pertempuran yang anti dengan yang baru, jadi siapkan pasukan cadangan di belakang.

Pada situasi penyerangan ke kota musuh, kamu harus lebih memperhatikan pasukan-pasukan kamu. Fokus dan hancurkan tembok yang perlu dihancurkan, hancurkan seluruh gedung di kota, jaga agar musuh tidak meyerang dari belakang.

Sebenarnya kunci untuk menyerang adalah kamu harus bisa mengganti pasukan kamu yang lemah dan menggantinya dengan yang baru. Maka saran PCGAME adalah, selalu bawa pasukan cadangan, dan taruh mereka agak jauh ke belakang. Jika musuh banyak mempunyai pasukan melee maka kamu akan mudah melakukan ini, tapi bila musuh mempunyai banyak pasukan dengan jangkauan yang jauh, maka berhati-hatilah.

Moral

Pada Kohan II, moral pasukan sangatlah penting, semua ras mempunyai moral, kecuali undead, sedangkan ras Shadow dan Drauga mempunyai moral yang tinggi. Total moral dari suatu grup ditentukan banyaknya pasukan dan tipe pasukan pada sebuah grup. Pada dasarnya



unit yang kuat mempunyai moral yang lebih tinggi. Moral juga ditentukan oleh jenis ras yang kamu pakai.

Moral adalah kesetiaan pasukan, atau kemauan pasukan untuk tetap berada pada arena perang. Bila ada pasukan baru yang seger maka moral pasukan yang diserang akan berkurang. Kehilangan pasukan dan kehilangan kapten pasukan juga akan membuat moral prajurit lain jatuh. Sedangkan jika pasukan beristirahat maka moral prajurit akan naik, ada juga sihir dan efek yang bisa menaikkan moral atau menaikkan moral recovery. Jika moral pasukan sampai pada titik tertentu, maka pasukan tersebut akan lari dari medan perang. Kamu harus menarik pasukanmu dari sana sebelum hal ini terjadi, karena pasukan yang sedang lari terbirit-birit tidak akan bisa kamu perintah sebelum dia berhenti berlari :)~. Tapi ingat jika semakin lama pasukan kamu berada di medan perang, dia akan mendapatkan *experience* lebih.

Elder, Healer, dan Moonwatcher bisa menaikkan Moral secara cepat ketika mereka menggunakan penyembuhan dan Elder's Spirit of Battle spell juga bisa meningkatkan Moral secara cepat. Moral Paladin lebih lama untuk berkurang dan skill Entrenching juga mengurangi kehilangan Moral. Defiler, Fiend, Dreadlord, dan Wizard unit bisa mengurangi moral.

Experience

Baik pasukan dan Kohan akan mendapatkan *experience* dalam peperangan. Experience didapat bila ada pasukan yang menyerang dan membunuh atau menghancurakan bangunan musuh.

Pertama-tama status pasukan kamu adalah Green recruit kemudian Regular, Veteran dan terakhir pasukan Elite. Kenaikan status ini akan menambahkan AV, DV, moral *recovery,* moral, dan jumlah HP. Sedangkan Kohan pertama-tama Awakened state kemudian Enlightened, Restored berubah menjadi Ascended dan pada akhirnya Kohan akan berubah menjadi Kohan Lord. Setiap mereka naik level, mereka akan mendapatkan kekuatan baru, sehingga Kohan kamu akan semakin kuat. Jadi letakkan Kohan kamu sesuai dengan kemampuan grupnya.

Perbekalan

Menjaga HP dan Moral sangatlah penting ketika kamu menyerang ataupun bertahan. City adalah pusat perbekalan teteapi outpost adalah gudang senjata kamu di garis depan, jadi buatlah outpost dekat dengan area perang, atau kota musuh, kemudian upgrade, untuk penyerangan secara maksimum, buatlah outpost lebih dari satu.

Kamu hanya akan membutuhkan sedikit pasukan jika kamu bisa terus mengganti pasukan dengan yang baru. Jika kamu berhadapan dengan musuh yang mempunyai outpost dekat dengan mereka, maka kamu harus memilih apakah kamu mau menghancurkan outpost mereka atau menghindar.Tapi jika mereka menjaga daerah yang ingin kamu kuasai, maka hancurkan outpost. Hati-hati berhadapan dengan outpost yang dijaga dengan ketat oleh musuh, karena lebih baik kamu menghindar daripada mati sia-sia.

Pertahanan

Pertahanan yang baik adalah jika kamu mampu bertahan dan menyerang balik lawan, sedangkan pertahanan yang buruk adalah jika kamu diserang tanpa ada persiapan. Scout sangat berguna jika kamu ingin mengetahui letak musuh, dan bersiap-siap ketika musuh ingin menyerang, ketika kamu melihat musuh akan menyerang, buatlah outpost di belakang kota, atau dekat kota yang akan diserang musuh. Jika kamu menyerang jauh dari jangkauan outpost, dan putarlah pasukan kamu.

Jika permukaan peta memungkinkan, buatlah outpost di atas bukit atau tebing dan letakkan penjaga untuk menjaga outpost tersebut. Memancing musuh untuk menyerang juga merupakan taktik yang sangat penting. Sebenarnya bermain bertahan sangat tidak disarankan, karena bila resource kamu habis, maka hancur juga kota kamu. Jadi usahakan untuk terus mengembangkan daerah kekuasaan kamu.

Scout

Scout sangat-sangat penting untuk digunakan, scout yang baik akan memenangkan permainan, sedangkan scout yang buruk pastilah akan kalah. Gunakan pasukan kamu yangg paling cepat, dan sering-seringlah mengirim scout, dan habisi patroli musuh. Bila kamu sudah mengetahui letak-letak strategis musuh, dan di mana pertahanan mereka yang paling lemah, maka habisi mereka.

Jika pasukan kamu terletak pada suatu daerah tertentu maka pasukan kamu akan mendapatkan keuntung-an atau kerugian dari daerah tersebut.

Forest memberikan kamu +20% perlindungan dari serangan jarak jauh.

Tanah pecah-pecah akan memberikan kamu +20% perlindungan dari serangan melee.

Ketika kamu mengejar musuh, lihat pergerakan mereka, dan gunakan paralyse dan menjerat, untuk membunh musuh yang kabur.

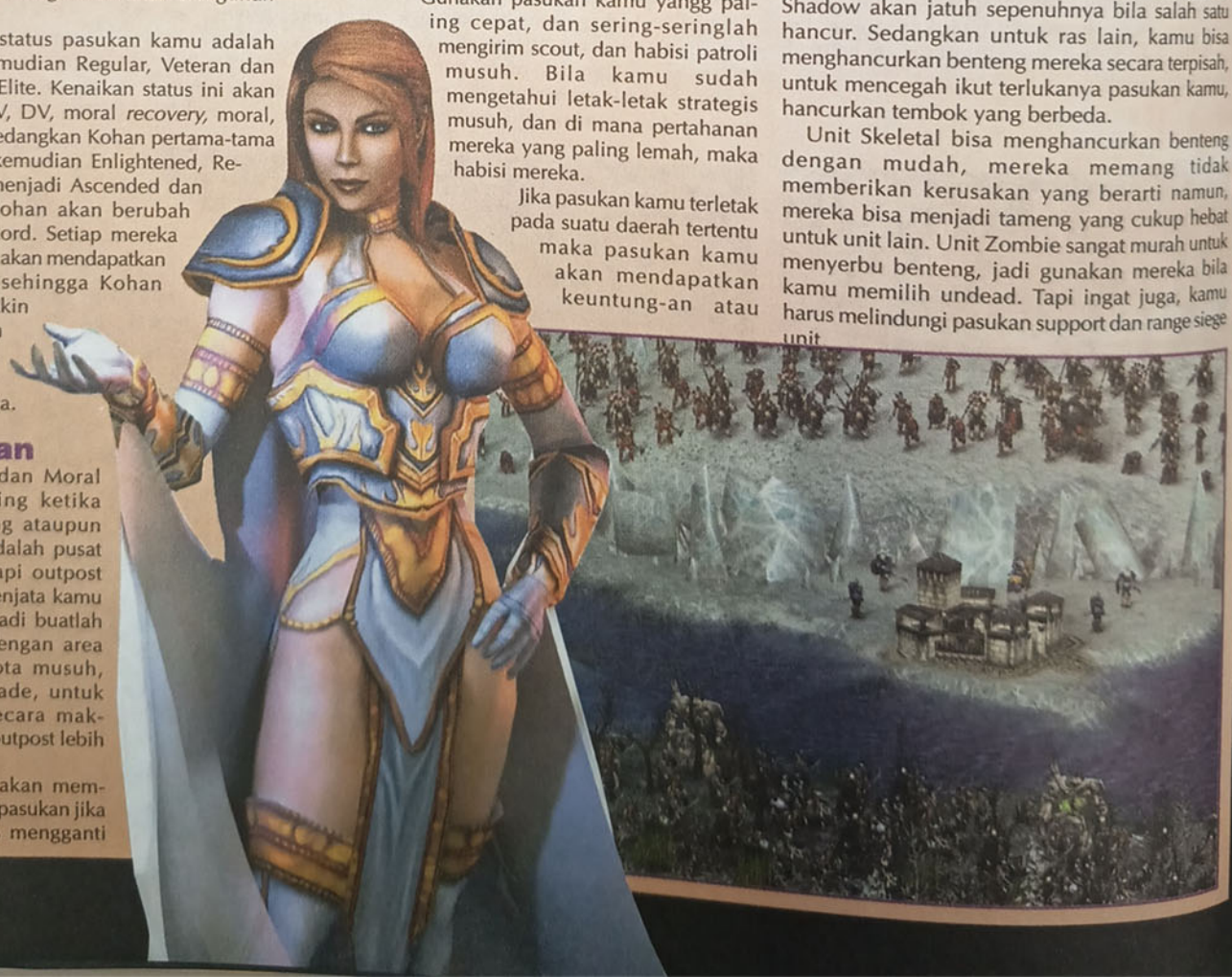
Siege unit

Melee range Siege, dan AoE Melee siege unit bisa merusak sekumpulan pasukan yang berada pada formasi tertentu. Pasukan yang paling menederita dari serangan ini adalah pasukan infantry dan pummel militia. Range siege unit adalah Catapult (Human) dan Maelstrom Engine (Gauri). Sedangkan AoE Melee siege unit adalah Juggernaut (Gauri), Bone Golem (Undead), Hillstrider (Haroun), dan Behemoth (Drauga).

Bangunan yang terletak di dalam kota bisa dihancurkan, untuk mencegah pasukan musuh istirahat, kamu harus menghancurkan bangunan yang terdapat di dalam kota. Jadi jika pasukan kamu harus mundur, setidaknya kamu sudah merusak sebagian kecil bangunan mereka. Hal ini mudah dilakukan dengan Range Siege, tapi bukan tidak mungkin dilakukan oleh Melee Siege yang membentuk formasi column untuk menyerang bangunan.Banyak dari light infantry dan engineer mendapatkan bonus dari kerusakan yang ditimbulkan oleh siege unit, dan kebal terhadap serangan siege musuh.

Benteng atau walls bisa di perkuat dengan upgrade yang terdapat pada quarry. Benteng ras Shadow akan jatuh sepenuhnya bila salah satu hancur. Sedangkan untuk ras lain, kamu bisa menghancurkan benteng mereka secara terpisah, untuk mencegah ikut terlukanya pasukan kamu, hancurkan tembok yang berbeda.

Unit Skeletal bisa menghancurkan benteng dengan mudah, mereka memang tidak memberikan kerusakan yang berarti namun, mereka bisa menjadi tameng yang cukup hebat untuk unit lain. Unit Zombie sangat murah untuk menyerbu benteng, jadi gunakan mereka bila kamu memilih undead. Tapi ingat juga, kamu harus melindungi pasukan support dan range siege unit.



Catatan pertempuran

Sebuah grup akan mempunyai sebuah bendera yang berisi beberapa informasi didalamnya. Banner yang terdapat di atas bendera menunjukkan pemain mana yang mengendalikan pasukan tersebut. Sinar putih berkedap kedip mengartikan, unit atau grup tersebut kehabisan amunisi, jika terdapat lampu merah dengan pedang, maka pasukan tersebut sedang berperang, amulet menunjukkan bahwa Kohan sudah berada pada pasukan tersebut.

- Semua Cavalry unit akan menerima +4 AV di lapangan terbuka
- Semua Archer akan mendapatkan +15 damage untuk tembakan pertama mereka
- Hutan akan memberikan kekebalan 20% dari serangan jarak jauh
- Tanah yang kasar dan pecah-pecah akan memberikan kekebalan sebanyak 20% dari serangan Melee.
- Bersifat Pembuka jalan (trailblazing) bisa menghilangkan semua efek-efek pada kondisi tanah tertentu
- Bergerak pada formasi selain Combat akan mengurangi keefektifan dalam berperang. Formasi Column akan mengurangi 50% AV, Skirmish 75% AV. Sedangkan bila kamu mengejar musuh dalam formasi apa saja, maka AV akan kembali naik ke 100%.
- Bila pasukan kamu berada pada formasi Column, mereka tidak akan menyerang, kecuali kamu perintahkan.
- Serangan melee berlangsung setiap 1.5 detik. Serangan jarak jauh seperti pemanah dan lain-lain setiap 3 detik, sedangkan serangan sihir dan serangan dari unit siege akan menembak setiap 5 detik.
- Jangan menggunakan magic support yang sama (kecuali Heal) pada pasukan, contoh: jangan biarkan 2 cleric memberikan 2 blessing.

Unit yang menyerang dengan elemen api adalah Human Warmage, Undead Revenant. Unit yang lemah terhadap serangan api adalah Hillstrider 20%, Harvester 20%. Dan unit yang kebal terhadap serangan api adalah Juggernaut 40% (juga kebal terhadap Fire *enchantment*), Sorceress Elemental Aura spell (20%)

Unit yang menyerang dengan serangan magic adalah Human Sorceress, Human Ranger, Shadow Leviathan, Shadow Warlock, Nationalist Zealot, Council Wizard, Royalist Paladin, Ceyah Prophet. Hampir semua Undead unit lemah terhadap serangan magic, dan yang kebal terhadap serangan magic adalah semua Gauri unit (20%), Warden Counter Magic spell (20% dan immune to magical *enchantments*), Sorceress Elemental Aura spell (20%), Warmage Dispel Magic spell (kebal terhadap magical *enchantments*)

Unit yang menyerang dengan Khaldunite adalah Gauri Maelstrom Engine, Gauri Warden, Haroun Pathfinder. Sedangkan semua shadow unit lemah terhadap serangan Khaldunite, dan unit yang kebal terhadap serangan Khaldunite adalah semua non Shadow Kohan (20%)

Unit yang menyerang dengan Siege adalah Human Catapult, Gauri Juggernaut, Haroun Hillstrider, Drauga Behemoth, Undead Bone Golem, some light inf dan engineer. Unit yang lemah terhadap serangan Siege adalah bangunan, dan unit yang kebal terhadap serangan Siege semua Shadow unit (20%), Light inf dan all Cav

Unit yang menyerang dengan serangan jarak jauh Ranged semua archer. Unit yang lemah terhadap archer adalah Light inf, Light dan Heavy cav, Engineer, dan hampir semua suuport unit. Sedangkan unit yang kebal terhadap serangan archer adalah Undead unit (terutama Skeletal), semua heavy inf, semua siege, Council Wizard Storm Shield spell (25%), semua unit yang berada di dalam hutan (20%), Haroun Harvester (-4 projectile range)

Unit yang kebal terhadap serangan melee Heavy inf, beberapa Siege Nationalist Zealot dapat menyebabkan 20% lebih lemah dari serangan Melee, Range, dan Siege.

Faksi

Council
Gauri, Haroun, Human
-10% Biaya pembangunan
Wizard: Support mage. Lightning: 125 Magic Damage, -2 Moral. Badai
Shield: +25% tahan serangan jarak jauh, 5 Magic damage untuk semua penyerang yang menyerang pasukan bertameng.

Nationalist
Drauga, Gauri, Human
-20% biaya recruit, +6 jangkauan suplai, +4 jangkauan deteksi, +1 Siege damage vs building
Zealot: Support healer. Invigorate: +25% kesehatan kepada seluruh grup.
Wash of Pain: 30 Magic Damage, +20% Melee Ranged, Siege Vulnerability, AoE medium (Area of Effect/Efek Area)

Royalist
Drauga, Haroun, Human
+1AV, +1 DV, +15% rata-rata resuplai, +15% rata-rata recovery moral
Paladin: Support Cavalry. 10 extra Magic damage tiap serangan. Memiliki armor. Inspiration: +3av +2dv, +33 rata-rata kehilangan Moral.

Ceyah
Human, Undead
+1 AV, +20% *Entrenchment* rate, +15% kecepatan gerak
Prophet: Support healer ofensif. Life Leech: 25 menghisap kerusakan akibat Magic, AoE medium.
Dark Restoration: 150 Heal.

Fallen
Shadow, Undead
+10% Kesehatan, +6 Jangkauan deteksi
Dreadlord: Captain Cavalry. Bloodlust: +4 AV.
Umbral Aura: +1 DV, -2 kehilangan Moral kepada unit musuh, dapat memblok kerusakan dari Vorpal

Bonus pada setiap ras:
Kohan: 20% kebal terhadap serangan Magic dan Khaldunite. Imun Disease.
Gauri: 20% kebal terhadap Magic Damage
Shadow: 20% Resistensi terhadap Siege, 20% Khaldunite Vulnerability, Imun Disease
Undead: 20% Magic Vulnerability, 20% Kebal serangan jauh, Imun Poison dan Disease

Sifat Masing-masing Ras

Human: Mempunyai pasukan yang solid, dukungan antara ofensif dan defensif seimbang. Mempunyai akses penyembuhan, lockdown, bersifat Pembuka jalan (trailblazing), AoE damage, siege jarak jauh dan dispel magic.

Gauri: Mempunyai ekonomi yang kuat, mempunyai pertahanan yang hebat, mempunyai kemampuan siege sempurna. Mempunyai akses untuk penyembuhan, *slow, paralyse, magic resistance,* menambah kekebalan.

Drauga: Penyerangan yang terfokus, mempunyai kekuatan yang kurang untuk menetap pada suatu daerah. Mendapatkan pemasukan iron yang lebih banyak. Mempunyai moral yang kuat. mempunyai Haste, penyembuhan, pemanggilan roh, bersifat Pembuka jalan (trailblazing).

Haroun: Merupakan unit yang cepat, archer yang kuat, tetapi lemah di garis depan. Biaya *upgrade* perkampungan gratis, tetapi biaya membangun mahal. Mendapatkan pemasukan *wood* lebih banyak, mendapatkan pemasukan Mana. Settler dapat membangun sebuah pemukiman kemudian meninggalkannya. Mempunyai akses penyembuhan, menjerat, *debuff archer,* bersifat Pembuka jalan (trailblazing).

Undead: Bisa menggunakan *heal* tetapi lambat. Murah, terutama zombie. Mempunyai ekonomi yang lemah, tetapi mendapatkan pemasukan mana tambahan. Unit skeletal dapat menyerang tembok dengan mudah. Kombinasi antara *settler* dan *engineer*. Tidak mempunyai moral. Mendapatkan *skill* menjerat, beberapa debuff kecepatan gerak, AV dan DV, pemanggilan roh, AoE *damage*.

Shadow: Unit terkuat, tidak terdapat pasukan *support*. Pasukan shadow terdiri dari 4 untuk garis depan dan 4 flank unit. Bisa menaruh bermacam-macam kapten yang berbeda. Ekonomi yang lemah dan pemasukan mana yang besar. Tembok atau benteng mereka standar, begitu satu tembok mencapai HP 0 maka seluruh benteng akan rubuh. Mempunyai moral yang kuat. Mendapatkan skill penyembuhan, paralyse, pemanggilan roh, dan bersifat Pembuka jalan (trailblazing).

Keunggulan ras

Human

Kebanyakan unit human mempunyai kemampuan rata-rata.
Light Infantry – Pikemen: Cerdas (20% Resistensi terhadap Siege), memberikan Cavalry Foe (+5 AV vs Cavalry) bila ditempatkan pada slot *flank*.
Heavy Infantry – Swordsmen: mendapatkan armor (20% kebal serangan jauh dan melee) dan mendapatkan Shield (5% kebal serangan jauh).
Archer – Bowmen: Menyerang dengan lambat.
Light Cavalry – Lancers: Swift (40% Resistensi terhadap Siege), memberikan Archer Foe (+5 AV vs Archer) bila diposisikan pada slot *flank*.
Heavy Cavalry – Dragoon: Cerdas, Charge (+4 AV dan 25% kecepatan serangan bertambah untuk 15 detik pertama menyerang)
Siege – Catapult : Dapat membombardir dari jarak jauh, memberikan +4 Siege Damage, +160 vs bangunan, AoE medium (area of effect/efek area). Bergerak dengan sangat lambat. Mechanical (kebal terhadap Poison/Disease, 60% Range dan 20% Melee Resist)
Support
Cleric – Blessing: +3av/+2dv. Heal: 30 menyembuhkan seluruh anggota grup.
Ranger – Menyerang lambat, Bersifat Pembuka jalan (trailblazing) (+3 Jangkauan deteksi). Bergerak dengan sangat cepat.
Warmage – Dispel Magic: Kebal terhadap magical *enchantments*, Fireball +45 damage AoE medium, memberikan 5 kerusakan bakar untuk 3 detik.
Sorceress – Elemental Aura: +20% Magic dan resistensi Fire, Spirit Cage: +20 Magic damage, menjerat medium area untuk 10 detik (menjerat akan menghentikan gerakan, tapi bukan serangan). Unit yang cepat.

Gauri

Unit Gauri mendapatkan 1 DV tambahan dibanding pasukan yang sama dengan ras lain. Tidak mempunyai Light Infantry, tetapi mempunyai Engineer yang lebih kuat. Mendapatkan 50% lebih cepat untuk *Entrenchment* dan cerdas, mendapatkan +12 Siege damage vs Building.
Heavy Infantry – Anvil: mempunyai Armor dan Shield
Archers – Spear: mempunyai serangan yang lemah.
Light Cavalry – Tracker: Swift, Memiliki kemampuan Recon (memberikan +6 jangkauan deteksi untuk semua anggota grup jika dimasukan ke slot flank)
Heavy Cavalry – Hammer: Cerdas, Charge Siege

Maelstrom Engine – Bertipe pengeboman Khaldunite jarak jauh. +40 kerusakan Khaldunite, +140 bila menyerang bangunan, AoE medium. Lamban (tetapi lebih baik daripada catapult). Bersifat mechanical.
Juggernaut – Arm Blade, melee strike: 36 Siege damage, +60 vs building, AoE kecil. Bersifat Mechanical, Fireproof (40% resistensi fire dan fire *enchantment* tidak akan memberi kerusakan), Berserk (tidak ada moral), r (*enchantment* bersifat menahansecara fisik nggak ada efek).
Support
Healer – Slow: -2 AV dan -25% kecepatan serang, AoE besar. Revive: +25 Heal ke seluruh teman dan +25 moral.
Wrecker – Immobilize: Paralyse satu target selama 20 detik (target akan diam), Tactician: +3 AV. +25% *Entrenchment* rate. Memiliki kemampuan Recon dan dapat mengatasi serangan Siege.
Warden – Counter Magic: Memberi kekebalan terhadap *enchantment* dan +20% magic resist. Dapat mengatasi serangan Khaldunite.

Drauga
Drauga unit mempunyai HP dan AV yang lebih tinggi namun mempunyai DV yang rendah.
Light Infantry – Raider: Cerdas, Archer Foe, +4 siege damage vs buildings, cepat.
Heavy Infantry – Berserker: Berserk, mendapatkan armor
Archers – Impaler: Serangan jarak jauh lambat
Light Cavalry – Mauler: Swift, Cavalry Foe, Memiliki kemampuan Recon. Menggunakan Gold untuk upkeep.
Heavy Cavalry – Beastriders: Cerdas, Charge
Siege – Behemoth: Serangan melee Bash, 42 Siege damage, +70 vs building. AoE kecil. Monstrous (+40% ranged dan +20% melee resist). bersifat Unstoppable.
Support
Elder – Spirit of Battle: +2 AV, +5 Moral. Recover: 150 heal ke target tunggal, +2 moral
Warmonger – Mendapatkan armor. Defensif Tactics: +2 DV. Haste: +25% kecepatan serang, +2 AV kecepatan tinggi
Huntmaster – Swift, Bersifat Pembuka jalan (trailblazing), membangkitkan Maulers. Kecepatan tinggi

Haroun
Pasukan garis depan Haroun lebih lemah dari ras lain, tetapi mereka mempunyai archer yang kuat.
Light Infantry – Mistrunners: Cerdas, Cavalry Foe, +4 siege vs buildings, Cepat.
Heavy Infantry – Stonewalker: mendapatkan armor
Archer – Rainbringer: Serangan jauh pada kecepatan medium (satu-satunya unit yang bergerak dengan kecepatan ini – hanya Drauga Archer dengan dukungan Warmonger yang bisa mendekatinya.)
Light Cavalry – Stormdancer: Swift, Archer Foe, Memiliki kemampuan Recon
Heavy Cavalry – Windrider: Medium ranged attack
Siege – Hillstrider: Serangan melee Bash, 36 Siege damage, +60 vs buildings, AoE kecil. Regeneration (15 heal per detik), Living Wood (60% Ranged, 40% Melee, 20% Magic resist, 20% Fire weakness, Poison Immune), bersifat Unstoppable.

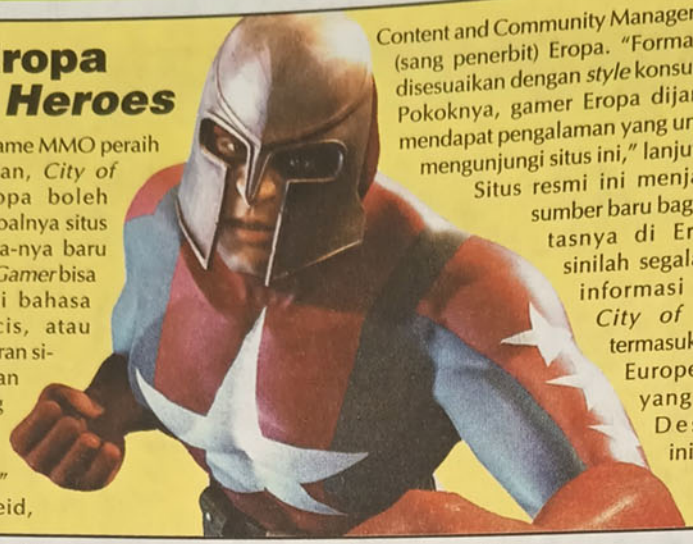
Support
Moonwatcher – Holy Shield: +5 DV, Revive: 25 heal untuk semua pasukan, +25 Moral
Harvester – Regeneration (15 heal per detik hanya untuk Harvester), Living Wood, Grasping Thorns: 3 Magic damage per detik selama 10 detik juga dapat Menjerat dalam area medium. Whirlwind: AoE medium -2 DV -4 jangkauan proyektil.
Pathfinder – Serangan jauh kecepatan medium, Bersifat Pembuka jalan (trailblazing).

Undead
Semua Undead unit mendapatkan 20% Kebal serangan jauh. Unit undead Skeletal mendapatkan kekebalan sebesar 40% dari serangan jarak jauh.
Light Infantry – Zombies: Festering Sores (-1 AV, kecepatan menyerang -25% bila berhadapan dengan 1 unit.), *Entrenchment* sangat cepat, +5 Siege damage vs Building. Lamban dalam bergerak.
Heavy Infantry – Skeleton: Skeletal, mendapatkan Shield. Cepat dalam bergerak.
Archers – Bone Archer: Skeletal, Serangan jarak jauh lambat
Light Cavalry – Ghouls: Swift, Archer Foe, Memiliki kemampuan Recon, Bleeding Boils: -1 AV, -25% kecepatan gerak pada target tunggal.
Heavy Cavalry – Nightmare: Skeletal, Charge
Siege – Bone Golem: Ground Smash +34 Siege damage, +60 bila meyerang bangunan. AoE kecil. Skeletal, bersifat Unstoppable. Akan membagkitkan 2 skeleton jika mati..
Support
Lich – Spectral (40% melee, jarak jauh, dan Resistensi terhadap Siege), Lethargy: -2 AV, -20% kecepatan serang, -20% kecepatan gerak, AoE medium. Animate Dead: Membangkitkan skeleton.
Revenant – Skeletal. Akan menyebabkan efek terbakar selama 3 detik. Immolation: +25 Fire damage dalam AoE medium, menyebabkan efek terbakar selama 5 detik.
Defiler – Cerdas, Infection: -1 AV, -25% kecepatan gerak terhadap target tunggal. Toxic Mist: -3 AV, memberikan 2 Magic damage per detik selama 10 detik dengan AoE medium.
Cloud of Fear: +25 Moral damage, 10 detik AoE medium, bersifat Menjerat.

Shadow
Unit Shadow lebih kuat dari ras lain.
Light Infantry – Shadeling: sangat lemah pada pertempuran. Bergerak dengan sangat cepat. Cerdas, +5 Siege vs buildings, Archer Foe, Memiliki kemampuan Recon.
Heavy Infantry – Reaver: mendapatkan armor
Archers – Fury: Serangan jarak jauh lambat
Light Cavalry – Wargs: Swift, Cavalry Foe, Memiliki kemampuan Recon
Heavy Cavalry – Beasts: Cerdas, Charge
Siege – Leviathan: Dreadfire Blast +35 Magic damage, +140 vs building. AoE medium. bersifat Unstoppable, Monstrous.
Support
Tidak mempunyai pasukan support, tapi Captain bisa mensupport unit Shadow.
Banshee: Unholy Strength: +4 AV. Dark Restoration: +150 heal pada target tunggal. Bergerak dengan cepat
Fiend: Shadowswarm: Membangkitkan 4 Shadelings. Umbral Aura: +1 DV, efek kebalikan Fear. Bergerak dengan cepat.
Shade: Cerdas, Memiliki kemampuan Recon, Bersifat Pembuka jalan (trailblazing). Bergerak dengan sangat cepat.
Warlock: Infantry Foe (+5 AV vs Infantry). Umbral Shield: +20% Melee resist. Shadowshock: Paralyse untuk 5 detik, +20 Magic damage, AoE medium

Situs Eropa *City of Heroes*

Komunitas game MMO peraih penghargaan, *City of Heroes*, di Eropa boleh bersenang hati, soalnya situs resmi versi Eropa-nya baru aja diluncurkan. *Gamer* bisa pilih mau pakai bahasa Inggris, Perancis, atau Jerman. "Peluncuran situs ini merupakan langkah penting rencana kami pada komunitas game ini di Eropa," ujar Stephen Reid, Content and Community Manager di NCsoft (sang penerbit) Eropa. "Format situs ini disesuaikan dengan *style* konsumen juga. Pokoknya, gamer Eropa dijamin akan mendapat pengalaman yang unik setelah mengunjungi situs ini," lanjut Stephen. Situs resmi ini menjadi narasumber baru bagi komunitasnya di Eropa. Di sinilah segala macam informasi tentang *City of Heroes*, termasuk program European Beta yang dirilis Desember ini. **(regie)**



Kompetisi Logo The Movies

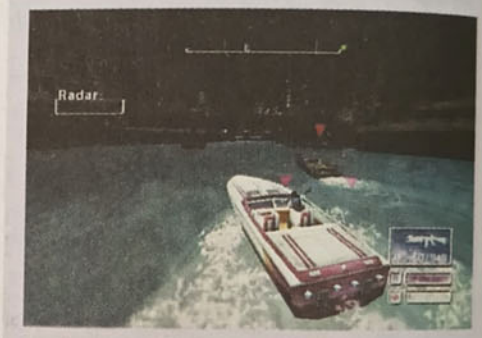
Setiap studio dalam game *The Movies* punya logo tersendiri, dan muncul di awal film-film yang diproduksi studio itu. Selain itu, logo ini juga tertera di pakaian para kru film, di menara air, bendera, atau *homepage* pribadi kamu saat meng-*upload* film. Yang terpenting ya itu tadi, tampak di setiap film yang digarapmu. Pokoknya logo ini muncul di mana-mana, deh. *Player* bebas memilih logo yang udah disediakan oleh pengembang.

Dalam rangka menyambut peluncuran game simulasi ini Maret 2005, sang penerbit dan pengembang – Activision, Inc. dan Lionhead Studios – mengadakan kompetisi logo. Siapa pun boleh jadi pesertanya, loh. Logo-logo yang menang, nantinya bakal dipake *player*. Pemenang kompetisi diumumkan belum lama ini. Mereka adalah David Watt (dari Inggris), David Boyle (A.S.), dan Jonathan Jensen (Kanada). Menurut tim *art* di Lionhead Studios, hasil karya ketiga pemenang itu sangat orisinal dan pas dengan *style* game-nya.

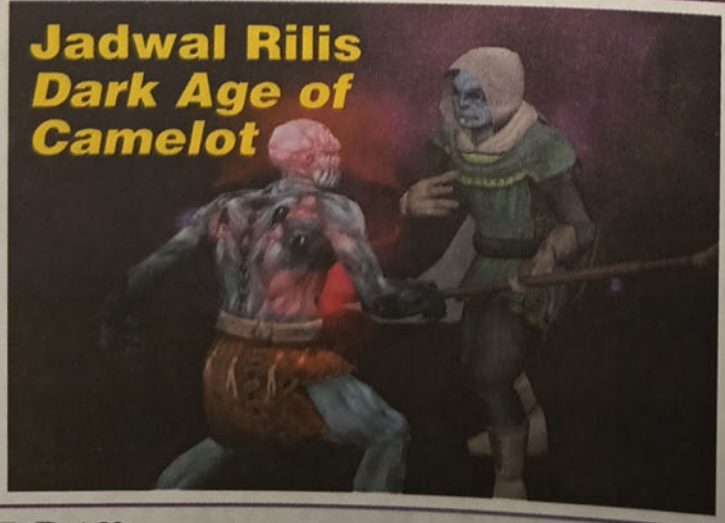
The Movies digarap oleh kreator yang memelopori genre Life Simulation, Peter Molyneux. Lewat game ini *player* akan mendapat pengalaman unik gimana rasanya jadi *film maker* di Hollywood. Mulai dari membangun studio, melakukan *casting* untuk pemain film, melatihnya, sampai memproduksi film. Asyik, tuh. **(regie)**

Scarface Mencari Karakter

Vivendi Universal, salah satu pengembang game terkemuka ngadain kontes kecil-kecilan. Yang menang dapat kesempatan untuk mejeng di game yang sedang digarap, *Scarface*. Akan dipilih 7 orang pemenang dan wujud mereka akan dianimasikan untuk jadi karakter. Memang bukan karakter utama sih tapi karakter ekstra atau menurut istilah Vivendi bakal jadi "environmental characters." Yaaah lumayan lah, nggak semua orang bisa jadi karakter game, kan? Scarface sendiri adalah game *third-person shooter* yang diangkat dari film Al Pacino tahun 1983 dengan tokoh utamanya Tony Montana. Scarface direncanakan rilis tahun depan. Tepatnya masih TBA *(to be announced)*. Kalo iseng mau ikutan kontesnya, coba aja klik http://promos.vugames.com/scarface/. Siapa tau ada orang Indonesia yang bisa dijadiin karakter game internasional. **(yuli)**



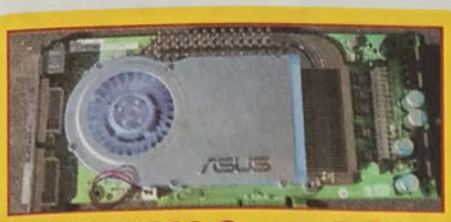
Jadwal Rilis *Dark Age of Camelot*



Pengembang dan penerbit *Dark Age of Camelot*, Mythic Entertainment, mengabarkan bahwa MMORPG ini bakal punya versi Jepangnya mulai Januari tahun depan. Antara Februari sampai Mei 2005 game ini akan diluncurkan di Spanyol dan juga dirilis ulang di Italia dan Korea. Saat ini *Dark Age of Camelot* udah dipasarkan di Inggris, Perancis, Jerman, Italia, dan Korea.

"Kami bangga mengucapkan "Youkoso" dan "Bienvenida" untuk gamer *Dark of Camelot* di Jepang dan Spanyol. Juga "Ben Tornati" dan "Dasimanasuh Bangabseupnida" untuk fans setia di Italia dan Korea," kata Mark Jacobs, Presiden dan CEO Mythic Entertainment. Ia melanjutkan, "*Dark of Age Camelot* akan meneruskan prestasinya sebagai MMO nomor satu di Eropa dan MMO pertama yang diterjemahkan dalam bahasa Spanyol." Selanjutnya, peluncuran di Jepang dan Korea merupakan usaha Mythic untuk menembus pasar game *online* di Asia dan menjadikan *Dark Age of Camelot* MMO utama di sana.

Untuk penerbitannya di Eropa, Mythic Entertainment menjalin kerja sama dengan GOA, sebuah perusahaan telekomunikasi di Perancis. Sementara itu perusahaan Korea yang menjadi *partner* Mythic adalah Buff Entertainment. Gamer MMO di negara-negera ini siap nunggu, loh! **(regie)**



ASUS V9999 Gamer Edition

Sekarang ini kartu grafis sudah banyak yang bagus-bagus dengan tampilan yang menawan, tetapi kadang buat gamer masih saja ada yang kurang. Karena game yang dimainkannya terus berkembang dengan tampilan grafis yang lebih sempurna, maka otomatis untuk memainkan game tersebut akan memerlukan kartu grafis yang lebih bagus lagi agar dapat memenuhi kebutuhan grafis dalam game agar bisa tampil lebih maksimal.

Dan buat gamer yang belum tahu, sekarang ini ASUS sudah merilis kartu grafis yang lebih keren dan kartu grafis ini ditujukan khusus untuk game! ASUS V9999 Gamer Edition memang memiliki fitur yang lebih dibandingkan kartu grafis sebelumnya, coba aja kamu bandingkan spesifikasinya. **(sofi)**

Spesifikasi

Graphics Engine	GeForce 6800Ultra
Video Memory	256 MBDDR3
Engine Clock	425MHz
Memory Clock	1.1GHzHz(550MHz DDR)
RAMDAC	400MHz
Bus Standard	AGP 8x/4X/2X
Memory Interface	256-bit DDR3
Max Resolution	2048x1536
TV Output	S-VHS and Composite
DVI Output	Dual DVI-I
VGA Output	Dual VGA (with adaptors)
Adaptor/Cable bundled	TV out adaptor DVI-to-2nd VGA adaptor
Software Bundled (Optional)	Deus Ex: Invisible War Battle Engine Aquila Gun Metal 6 in 1 Game Pack ASUS DVD XP Media Show ASUS Utilities & Driver
Webcam Bundled (Optional)	USB camera with 300K resolution

Fitur Chipset

- Superscalar GPU architecture memberikan kekuatan shading sampai 8X lebih tinggi dari tampilan produk game generasi sebelumnya.
- NVIDIA CineFX(tm) 3.0 engine Mendukung penuh untuk Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0 yang mampu menampilkan gambar yang detail dan spesial efek yang rumit.
- High-Speed GDDR3 memory interface
- NVIDIA UltraShadow(tm) II technology
- NVIDIA High-Precision Dynamic-Range (HPDR) technology
- NVIDIA Intellisample(tm) 3.0 technology

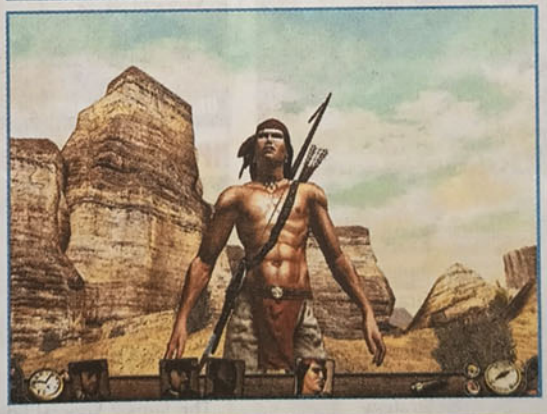
Seri ASUS V9999 dilengkapi dengan GPU GeForce 6800 Ultra keluaran nVidia yang terbaru, dengan tampilan gambar yang mewah dan resolusi yang tinggi. Buat gamer yang merasa tampilan game di PC-nya kurang sempurna dan memerlukan tampilan yang lebih bagus, lebih tajam dan tampilan efek yang menawan, silahkan coba deh ASUS V9999 hanya dengan US$400 dan untuk informasi lebih lanjut silahkan klik **www.asus.com**.

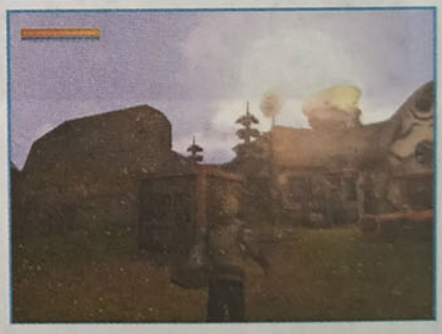
Vision Game Engine Versi Baru

Trinigy GmbH, perusahaan terkemuka di bidang mesin game 3D, baru aja meluncurkan versi barunya Vision Game Engine. Tanggal 30 November lalu Vision Game Engine 4.5 mulai dipasarkan di seluruh dunia.

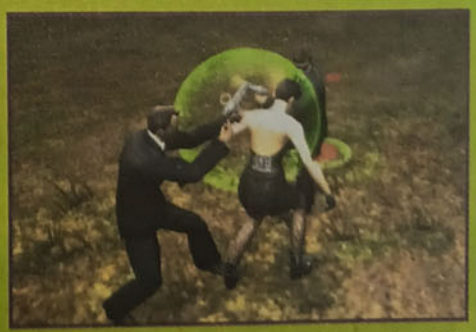
Seri terbaru mesin game ini pasti lebih oke dari yang sebelumnya, terutama dalam performa dan fleksibilitas. Selain itu teknologi baru dari Trinity ini menyediakan *advanced resource management* yang didukung oleh OpenGL *shading language* tingkat tinggi, dan juga *exporter plugins* baru untuk 3D Studio MAX 7 dan Maya 6.

Dag Frommhold, Managing Director Trinigy, mengatakan, "Evolusi mesin game Vision ini menampilkan elemen-elemen penting dalam perkembangan teknologi kami." Trinigy nggak hanya meningkatkan kecepatan dan fitur Vision, tapi juga memaksimalkan penyesuaiannya terhadap keperluan teknologi tertentu. Hal ini menjadikan Vision solusi bagi game-game berteknologi canggih. Selama ini mesin game seri Vision udah dipakai dalam game-game First-Person Shooter, Strategy, Action, dan juga Massively Multiplayer Online. Di antaranya *Desperados 2: Cooper's Revenge* (Spellbound Studios/Atari), *Psychotoxic* (Nuclear Vision GmbH), *Gotcha!* (Sixteen Tons Entertainment/Take Two), *Emergency 3* (Sixteen Tons Entertainment/Take Two), dan *Back to Gaya* (4Head Studios). **(regie)**





The Matrix Online Ditunda!



Warner Bros. Interactive memberi pernyataan pers baru-baru ini bahwa game online multiplayer yang diangkat dari film layar lebar *The Matrix* bakal ditunda lagi peluncurannya. Tadinya The Matrix Online bakal dirilis bulan Januari lalu, tapi sampai detik ini belum ada lagi kabar beritanya. Sampai keluar deh pengumuman penundaan itu. Diperkirakan bakal rilis musim semi 2005, yaitu antara Maret sampai Mei. Katanya saat ini sedang dalam tahap pemolesan.

Beta Test nya bakal di*extended* dan dibuka lagi untuk penambahan di sana sini. Mereka juga mengungkapkan salah satu alasan penundaan adalah nggak komplitnya *feedback* dari para tester dan sifat gameplaynya yang perlu dibenahi sedikit. Warner Bross bilang meskipun ditunda bukan berarti *The Matrix Online* belum kelar, udah hampir selesai koq cuma perlu ditambahin beberapa fitur baru lagi. Biasa deh ngeles! **(yuli)**

TOP PC GAME

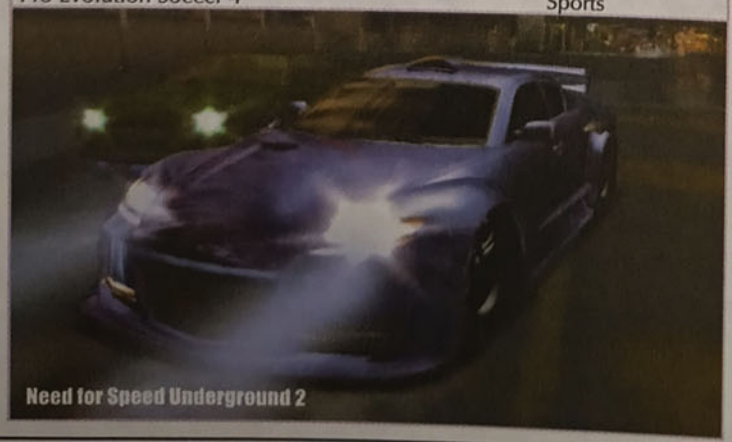
IGN.com

Judul	Genre
World of Warcraft	MMORPG
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Strategy
Half-Life 2	Action
The Sims 2	Simulation
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	RPG
Rome: Total War	Strategy
Battlefield 2	Action
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	Action
Grand Theft Auto: San Andreas	Action
Sid Meier's Pirates!	Strategy
The Matrix Online	MMORPG
DOOM 3	Action
EverQuest II	MMORPG
Colin McRae Rally 2005	Racing
Need for Speed Underground 2	Racing
NBA Live 2005	Sports Simulation
Prince of Persia: Warrior Within	Action Adventure
Axis & Allies	Strategy
American McGee Presents Scrapland	Action Adventure
Joint Ops: Escalation	Shooter

World of Warcraft

Butik2000.com

Judul	Genre
Need For Speed Underground 2	Racing
Football Manager 2005	Strategy
Half Life 2	Action
Sid Meier's Pirates	Strategy
Roller Coaster Tycoon 3	Strategy
Zoo Tycoon 2	Strategy
Port Royale 2	Strategy
Pro Evolution Soccer 4	Sports


Need for Speed Underground 2

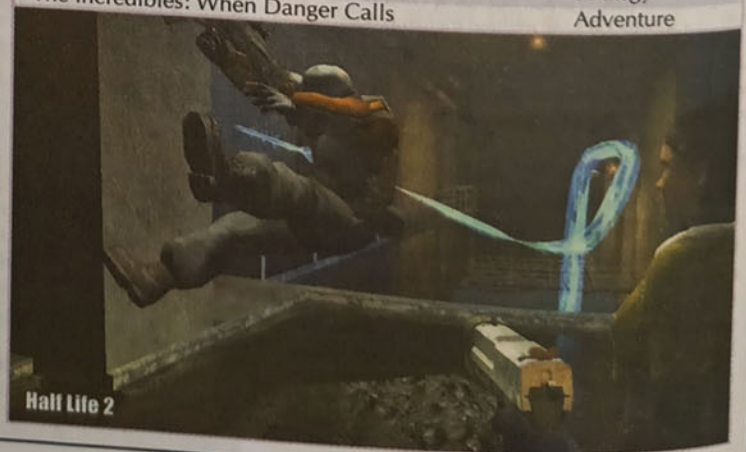
Gamespot.com

Judul	Genre
World of Warcraft	MMORPG
Unreal Tournament 2004	Action
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Developer's Cut	Action
Sid Meier's Pirates!	Strategy
Half-Life 2	Action
Far Cry	Action
Rome: Total War	Strategy
World Soccer Winning Eleven 7 International	Sports
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Action
Rise of Nations: Thrones & Patriots	Strategy
FIFA Soccer 2005	Sports
Tiger Woods PGA Tour 2005	Sports
The Sims 2	Strategy
Call of Duty: United Offensive	Action
Tribes: Vengeance	Action
Codename: Panzers, Phase One	Strategy
Warhammer 40,000: Dawn of War	Strategy
Madden NFL 2005	Sports
Colin McRae Rally 04	Driving
Prince of Persia: Warrior Within	Action
Out of the Park Baseball 6	Sports
Myst IV Revelation	Adventure
Kohan II: Kings of War	Strategy
Doom 3	Action
Ground Control II	Strategy

Unreal Tournament 2004

NPDFunworld.com

Judul	Genre
World Of Warcraft	MMORPG
Half-Life 2	Action
Roller Coaster Tycoon 3	Strategy
The Sims 2	Simulation
The Sims Deluxe	Simulation
Call Of Duty	Action
MS Zoo Tycoon 2	Strategy
The Sims 2 Special Edition	Simulation
World Of Warcraft Collector'sEd	Strategy
The Incredibles: When Danger Calls	Adventure


Half Life 2

The Great Merchant

XIAN

Online

HOTGAME

DIGITAL ENTERTAINTMENT

BOLGH.COM

Guide

PC GAME

The Great Merchant XIAN Online

Hai, online gamer! Satu lagi nih pilihan buat kamu, ditanggung kamu juga akan *addict* maininnya. Supaya makin mendalam ama *Xian*, udah HotGame bikinin nih panduannya. Komplit plit, mulai Xian itu apa, gimana mulai mainnya, stori, peta sampai data-data lainnya. Abis baca ini, lancar deh maininnya!

(Oleh: Basuki dan Tim GM BolehGame)

STORI *XIAN*

Saat itu di Asia timur tahun 1500-an... Ketegangan politik melanda di seluruh negeri. Setelah perang saudara yang panjang di Jepang, Toyotomi Hideyoshi berhasil membawa Jepang bersatu dan merencanakan perluasan daerah jajahan. Dinasti Ming di Cina yang sedang berperang melawan Yeojin sudah mulai kehilangan kekuatan dan juga semangat. Keutuhan negeri Cina terancam pecah. Keadaan damai yang panjang di Korea membuat penduduk negeri itu menjadi tidak peduli dengan perubahan yang terjadi di sekitar negeri mereka. Saat itu keadaan ekonomi dan sosial sedang sulit. Tapi keadaan seperti ini dimanfaatkan oleh para pedagang untuk mewujudkan impian mereka. Pedagang-pedagang dari Korea, Jepang dan Cina berkelana ribuan kilometer jauhnya melewati gunung-gunung yang tinggi, sungai-sungai yang panjang dan melintasi lautan luas nan ganas untuk memperoleh kemasyuran dan kekayaan. Petualangan seperti ini yang harus dijalani oleh orang yang ingin menjadi seorang pedagang termasyur.

INTRO *XIAN*

Apakah *Xian* itu?

Walaupun sebenarnya Xian adalah game ber*genre* MMORPG, tapi fitur utama yang ditekankan pada game buatan pengembang Korea JoyOn ini bukanlah pada pertarungan pedang dan monster. Tapi lebih kepada fitur perdagangan yang dibikin lebih kompleks. Di sini *player* bakal merasakan aroma *trading* yang beda dengan game *online* lain. Kamu nggak cuma sekedar membeli dan menjual, tapi juga bisa menjadi seorang juragan kaya yang memiliki sebuah usaha yang akan berkembang terus menerus. Tujuan utama kamu bukan menjadi seorang jagoan berlevel tinggi, tapi bagaimana menjadi seorang yang dipandang karena kekayaan kamu. Bagaimana caranya menjadi itu? Wew, banyak sekali hal yang bisa kamu lakukan. Di antaranya membuka lapangan kerja bagi *player* lain, investasi di seluruh kota, dan akhirnya menjadi penguasa kota itu.

Fitur Utama Game Ini

- Sistem perdagangan MMORPG yang pertama (di Indonesia). Ada gitu game yang mengutamakan pada elemen produksi, elemen investasi, dan juga elemen perubahan harga? Cari deh kalo ada di Indonesia!
- Pemisahan Normal Field dan Battle Field (tipe permainan Real Time Strategy). Sistem ini mirip game RPG konsol klasik, di mana pertarungan dan penjelajahan dilakukan pada Field yang berbeda. Namun proses pertemuan antara karakter dan monster tidak bersifat *random*.
- Sistem Bank. Sistem yang disediakan oleh *Xian* di mana kamu dapat menyimpan sejumlah uang di server. Sayang belum dikembangkan sistem bunga di mana jumlah uang yang disimpan bisa bertambah dan bisa berkurang.
- Sistem Prajurit bayaran. Kamu nggak menjelajah sendirian, kamu butuh bantuan prajurit bayaran yang nantinya bakal jadi unit tempur dalam Battle Field (kayak game *WarCraft* atau *C&C: Generals*)
- Sistem Credit Experience. Tipe *experience* baru selain *experience* level karakter, berpengaruh terhadap aktivitas perdagangan.
- Sistem Guild.

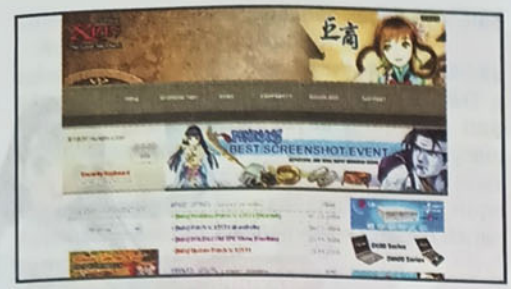
Fitur Tambahan

- Sistem Ekonomi *Online* Game yang bisa membuatmu mengerti teori dasar ekonomi. *Well*, belum ada game *online* lain yang memiliki elemen di mana harga suatu barang di setiap toko nggak sama dan selalu berubah-ubah bukan? Baru hanya ditemui di game *Xian*.
- Membuat NPC sendiri.
- Ikut serta dalam Siege War. Perang memperebutkan kota yang dikuasai *player* lain.
- Dapat mempelajari geografis dan tradisi di Korea, Jepang, Cina, Taiwan dan nantinya Indonesia. Peta yang disajikan dalam game *Xian* adalah peta dunia nyata (cuma dalam gamenya diputar secara horisontal). Termasuk juga posisi kotanya.

CARA BERGABUNG

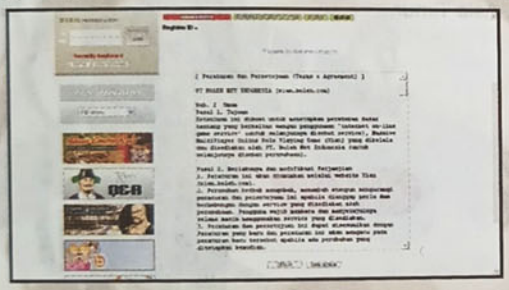
Register di situs

Sebelum memulai permainan kamu diwajibkan untuk meregister namamu di situs Xian, yaitu di http://xian.boleh.com. Proses ini tidak dikenakan biaya, alias Gratis. Siapapun dapat melakukan registrasi, jadi sebaiknya kamu melakukannya terlebih dulu.



Proses Register

Setelah memilih DAFTAR di kolom **XIAN member login**, maka kamu memperhatikan baik-baik bagian *Term and Agreement*, setelah setuju kamu diwajibkan memasukkan Account ID dan alamat Email yang masih aktif. Setelah itu kamu mesti memasukkan data pribadi untuk mendapatkan *account* di *Xian*, jadi masukkan semua data yang diperlukan secara akurat. Setelah semua informasi telah dimasukkan, *account* baru akan tercipta. Email dan Kode Pribadi yang kamu cantumkan tidak bisa diganti, harap kamu menjaga baik-baik kerahasian Email dan Kode Pribadi itu. Setelah melakukan pendaftaran, konfirmasi pendaftaran akan langsung dikirim ke *email*. Setelah ini kamu mesti men*download* gamenya, atau langsung meng-*install* gamenya bila udah memiliki CD klien *Xian*.



System Requirements

Spesifikasi minimum:
- P II 400 MHz
- Memory 128 MB
- VGA Card 16 MB yang mendukung 3D dan DirectX 8.0a
- Sound Card yang mendukung DirectX
- Kapasitas Hardisk 1 GB (sisa kapasitas), 500 MB (Kapasitas untuk instalasi)
- Sistem operasi Win 98/ME/2000/XP

Spesifikasi yg disarankan:
- P III 600 MHz
- Memory 256 MB
- VGA Card 64MB yang mendukung 3D dan DirectX 8.0a
- Sound Card yang mendukung DirectX
- Kapasitas Hardisk 1 GB (sisa kapasitas), 500 MB (Kapasitas untuk instalasi)
- Sistem operasi Win 98/ME/2000/XP

CARA MEMULAI

Log On ke Server *Xian*

Klik dua kali ikon *Xian* pada desktop komputer. Program *launcher* pun akan muncul dan mengecek apakah terdapat *update* yang perlu diproses, bila terdapat *update* maka *launcher* akan men-*download*-nya secara otomatis. Begitu proses *download* selesai, kamu akan dibawa ke dalam layar utama.

Pilihan *server*

Setelah menyetujui persyaratan yang muncul sebelum layar utama, kamu diminta memilih *server*. Saat ini BolehGame baru aja memiliki 2 *server*, yaitu RED dan WHITE. Tidak ada perbedaan yang mendasar pada kedua *server* ini, hanya saja kamu tidak dapat memindahkan *item* ataupun bertemu dengan teman-teman yang sama dalam dua *server* itu. Begitu *server* telah dipilih, kamu diminta memasukan *User* ID dan *password* yang kamu buat saat registrasi. Setelah itu kolom berita *Xian* terbaru dapat kamu ketahui setelah memasukan *user* ID dan *password*.

Pemilihan Slot Karakter

Pada layar ini, akan terdapat 3 slot kosong. Untuk membuat sebuah karakter, klik CREATE.

Pembuatan Karakter

Pada layar berikut kamu harus memasukkan nama dan memilih karakter yang kamu suka. Hingga saat ini baru ada 8 karakter yang tersebar dalam 4 negara, yaitu: Korea, Jepang, China, dan Taiwan. Deskripsi lengkap karakter dapat kamu lihat di bagian berikut ini. Selain menentukan karakter, kamu juga diminta untuk memperhatikan karakteristik *avatar* yang ada di kolom status, kamu diminta untuk menyebarkan 10 *bonus point* yang kamu dapat untuk menaikkan 4 stats karakter kamu yaitu STR, DEX,LIFE dan INT.

Masukkan ID dan Password kamu sesuai dengan data yang kamu masukkan pada waktu registrasi.

Keterangan Statistik Karakter

STR – Kenaikan 4 poin STR bakal meningkatkan Attack karakter (ATT) sebesar 1. Setiap kenaikan 1 STR juga bakal menaikkan 4 poin Weight. Tambahan lain, STR juga mempengaruhi *damage* ilmu sihir!!!

DEX – Kenaikan poin DEX bakal menaikan HIT dan EVA. HIT adalah akurasi serangan. Semakin tinggi HIT, karakter semakin mudah mengenai musuh. Sedangkan EVA adalah kemampuan menghindar dari serangan musuh.

LIFE – Kenaikan 1 LIFE meningkatkan 4 poin HP karakter. HP (Hit Points) merupakan daya tahan karakter dalam menerima serangan.

INT – Kenaikan 1 INT meningkatkan 4 poin MP karakter. MP (Magic Points) berguna untuk mengeluarkan serangan *magic*. INT tidak meningkatkan *damage* akibat sihir.

Info Karakter

KOREA – Lee Min Su

Lahir dari sepasang pedagang keliling, dia tumbuh dan mengenal, mengarungi seluruh dunia perdagangan. Jahat dan baik dialaminya hingga meresap ke tulang, hal ini menempanya menjadi seorang pedagang yang ulung. Tak diduga dia adalah orang yang menjunjung hakekat kebenaran dan kesederhanaan.

KOREA – Kim Su Jin

Dia berasal dari warung di kota Chunhan, sangat mahir berhitung cepat. Dia bisa menghitung apa saja dengan cepat. Walau dia lahir miskin, keinginan untuk menjadi sukses dan kaya raya sangat menggebu-gebu. Dia sering iba bila melihat sesama orang miskin, ini menggugah hatinya untuk menolong orang miskin. Dia cantik dan pintar, semua orang menyukainya karena kebaikan hatinya.

JEPANG – Sadamaryu

Dia adalah murid dari pendekar sakti, dia rajin belajar mulai dari bawah sampai menjadi mahir. Ketika gurunya meninggal dunia dia marah dan kecewa besar sehingga merusak semua barang-barang di rumah gurunya. Karena sedih, akhirnya dia menjadi pedagang. Kecepatannya tinggi, dan tenaganya kuat.

JEPANG – Mayumi

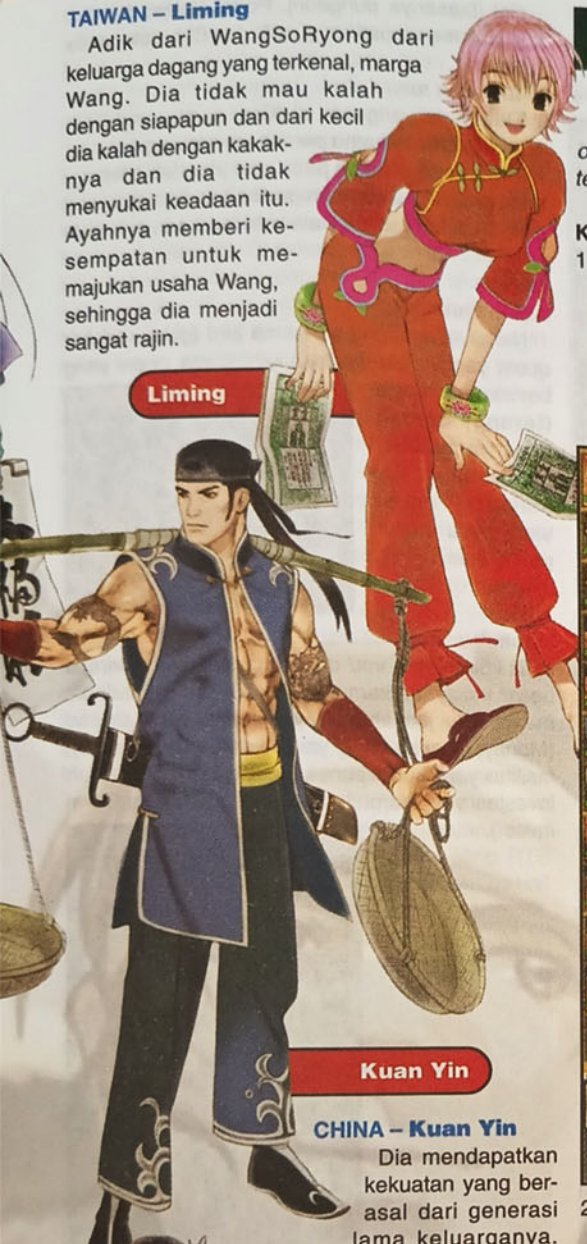
Dia seorang anak tunggal yang lahir dari pedagang kaya. Kedua orang tuanya telah tiada. Walaupun berbadan kecil, ia berusaha membangun kembali kejayaan rumah dagang keluarganya.

TAIWAN – Liang

Dia anak pertama dari keluarga dagang yang terkenal, marganya Wang. Dia memiliki angan-angan akan ketenaran dan kesuksesan seperti ayahnya. Tapi ayahnya memberi syarat kepada anak-anaknya, barang siapa yang menjadi paling berhasil dialah mendapat semua harta warisan keluarga, ini membuat sang anak menjadi sangat rajin sehingga dia menjadi paling pintar di Asia Timur.

TAIWAN – Liming

Adik dari WangSoRyong dari keluarga dagang yang terkenal, marga Wang. Dia tidak mau kalah dengan siapapun dan dari kecil dia kalah dengan kakaknya dan dia tidak menyukai keadaan itu. Ayahnya memberi kesempatan untuk memajukan usaha Wang, sehingga dia menjadi sangat rajin.



CHINA – Kuan Yin

Dia mendapatkan kekuatan yang berasal dari generasi lama keluarganya. Dia sangat mahir menggunakan senjata-senjata China. Badannya sangat besar dan sangat pintar.

CHINA – Jang Li

Dia adalah penerus dari sang ahli Tai-chi, ayahnya adalah seorang ahli Tai-chi. Dulu keluarganya memiliki dojo besar tempat belajar Tai-chi. Sehingga pada suatu saat beberapa muridnya mencoba menjatuhkan dojo tersebut. Dia mencoba mencegah tapi gagal, dia berjanji akan membalas kejadian ini, sekarang dia masuk dunia perdagangan untuk mencari pembunuh ayahnya. Dia hanya mengandalkan keahlian dagang dan ilmu Tai-chi.

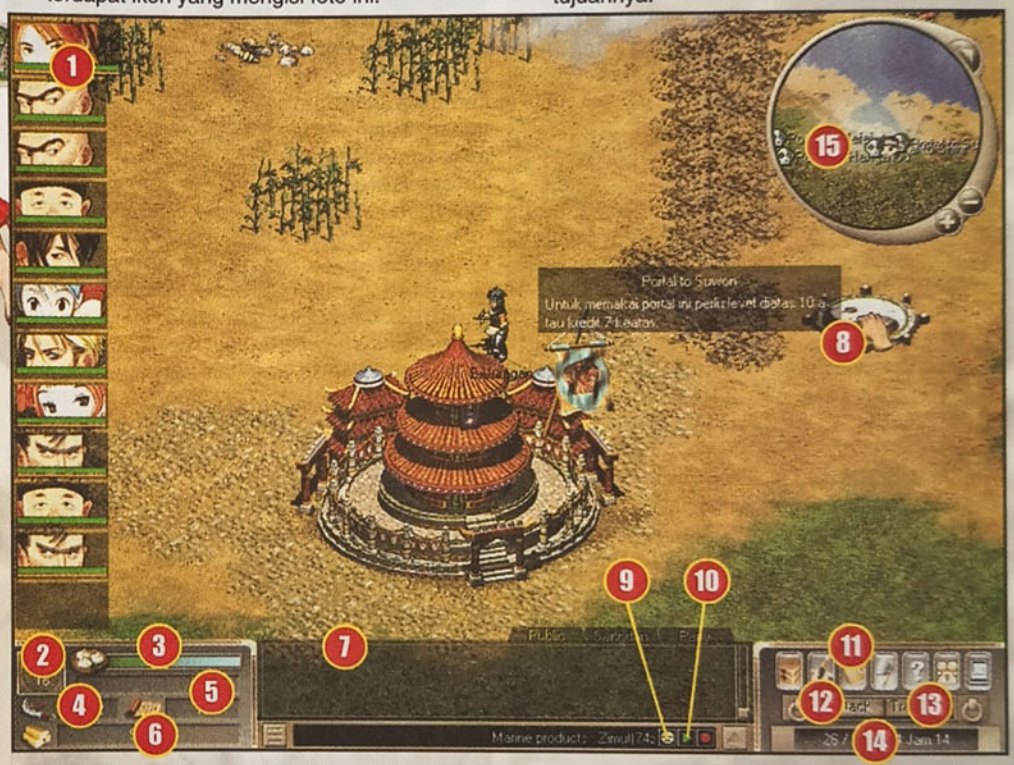
PENGENALAN DASAR *XIAN*

Interface Utama

Sebelum mengenal lebih jauh ke dalam game *online* ini, tentunya kamu mesti mengenali dulu *interface* tampilan gamenya.

Keterangan:

1. Foto pada pojok kiri atas adalah foto karakter utama, yang diikuti oleh foto unit yang kamu sewa pada bagian bawah. Dalam kondisi normal, kamu hanya melihat foto ini aja. Tapi dalam kondisi tertentu, seperti misalnya ketika karakter telah naik level atau keberatan inventori, bakal terdapat ikon yang mengisi foto ini.
2. Menunjukkan level karakter, level karakter bisa semakin tinggi dengan mengumpulkan *experience* dari berburu monster atau menjalan *quest*.
3. Menunjukkan tingkat kelaparan karakter, semakin lapar karakter maka kemampuan tempurnya bakal menurun.
4. Menunjukkan jumlah BP (Battle Point) total semua pasukan, semakin sering karakter bertempur makin tinggi Battle Point-nya.
5. Menunjukkan jumlah CL (Credit Level) total semua pasukan, semakin sering karakter berdagang bakal makin tinggi kredit levelnya.
6. Menunjukkan jumlah uang yang dimiliki (ZIN), uang didapat dari menjual barang, bekerja atau investasi.
7. Ruang *chatting*, bisa melakukan transaksi jual beli atau hanya sekedar ngobrol.
8. Pointer, atau titik *mouse*.
9. Adalah Emotion Icon, ada berbagai macam *emoticon* yang bisa digunakan untuk berbagai hal.
10. Chat Macro, ada berbagai macam yang bisa digunakan *user*. Berguna untuk memudahkan *user* yang hendak mengulang-ulang perkataannya misalnya saat berdagang.
11. Shortcut menu, bisa digunakan untuk melihat inventori, status karakter dan lainnya.
12. Keadaan Peace Mode untuk memunculkan senjata pada World Map, nantinya bakal digunakan dalam *siege war*.
13. Melakukan Transaksi, jika sudah ada kesepakatan dalam jual beli maka untuk melakukan transaksi *user* mengubah ikon ini dalam keadaan *on*, jika tidak ada kesepakatan maka *user* bisa menggunakannya dalam keadaan *off*.
14. Waktu pada dunia Xian, menunjukkan tahun, bulan, tanggal dan jam.
15. Peta dunia Xian, bisa di zoom in atau pun di-*zoom out* untuk memudahkan *user* mencapai tujuannya.



Interface Sub Menu

Kolom Inventori

1. Potret diri
2. Status karakter
3. Item yang sedang dipake

4. Item yang tersedia
5. Wearable Item, bila kamu klik ini kemudian mengklik salah satu kotak yang menyala di bagian *equipment*, maka kamu dapat mengetahui perlengkapan apa aja yang bisa digunakan karakter.
6. Item Info, bila kamu klik ini kemudian mengklik salah satu *item* di inventori, maka kamu dapat mengetahui informasi tentang *item* tersebut, mulai dari harga dan posisi kota yang menjualnya. Data ini akan *uptodate* terus bilamana kamu telah berkunjung ke kota baru di mana *item* tersebut juga dijual. Ini berguna untuk mengetahui posisi harga saat itu, data ini juga dikenal dengan **buku akutansi**.
7. Jumlah uang kamu saat ini (satuannya ZIN ya?)
8. Nah kalo ini kondisi berat (Weight) karakter kamu, nilai ini diartikan sebagai berat yang kamu bawa sekarang dengan batas berat yang bisa kamu bawa. Nilai ini berlaku individu bukan kelompok, jadi besarnya bisa berbeda-beda.

Kolom Status

EXP – Ditunjukkan dalam besarnya poin pengalaman yang kamu dapat dengan poin pengalaman yang dibutuhkan untuk menaikan level.
CL – Nilai Credit Level yang kamu miliki.
Credit – Sebenarnya istilah ini lebih pas dengan CE (Credit Experience) yang menunjukkan nilai kredit yang kamu miliki dengan jumlah kredit yang dibutuhkan untuk menaikkan level.
BP – Nilai Battle Point karakter kamu. Bedanya dengan nilai BP di *interface* utama, nilai BP ini adalah nilai per individu sedangkan nilai BP di *interface* utama adalah nilai BP gabungan semua unit.
ATT – Attack Power. ATT mempengaruhi besarnya *damage* yang bisa diberikan kepada musuh. ATT dipengaruhi pula oleh senjata yang digunakan. ATT meningkat seiring dengan tingkat kekuatan serangan senjata.
DEF – Defense Power dipengaruhi oleh *Armor*, Glove, dan Belt. DEF menentukan daya tahan karakter terhadap serangan musuh.
Weight – Total beban yang bisa dibawa oleh karakter. Format tampilan pada Weight adalah *weight* saat ini/*max. weight* yang bisa dibawa. Catatan: Ukuran berat Xian adalah gon.
HIT – Tingkat akurasi serangan karakter terhadap musuh.
EVA – Singkatan dari Evade. Mempengaruhi tingkat menghindar dari serangan musuh.
A.Res – Singkatan dari Attack Resistance, merupakan kemampuan karakter menahan serangan musuh. Nilai A.Res dihitung berdasarkan persentase. Nilai ini *hanya* dipengaruhi oleh status dasar masing-masing unit dan *equipment*. Sama sekali tidak dipengaruhi oleh kenaikan status.

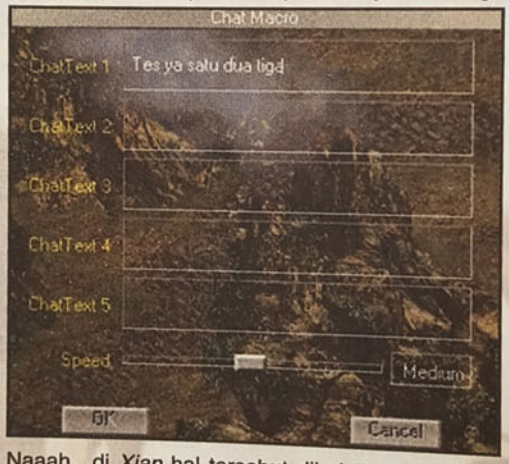
M.Res – Singkatan dari Magic Resistance, merupakan kemampuan karakter menahan serangan magic musuh. Nilai M.Res dihitung berdasarkan persentase. Nilai ini *hanya* dipengaruhi oleh status dasar masing-masing unit dan *equipment*. Sama sekali tidak dipengaruhi oleh kenaikan status.
Nama unit – Kamu bisa mengganti nama setiap unit (kecuali nama avatar kamu) dengan mengklik nama unit lalu diubah sesuai selera.

Kolom Buddy

Tau daftar teman dalam *Ragnarok Online*? Atau daftar *buddy* (buddy list) dalam *Gunbound*? Nah, Buddy List fungsinya sama dengan itu, kamu dapat mengetahui data teman yang kamu *add*, data teman dalam *Party* atau data teman dalam SANGDAN (guild).

Kolom Chat Macro

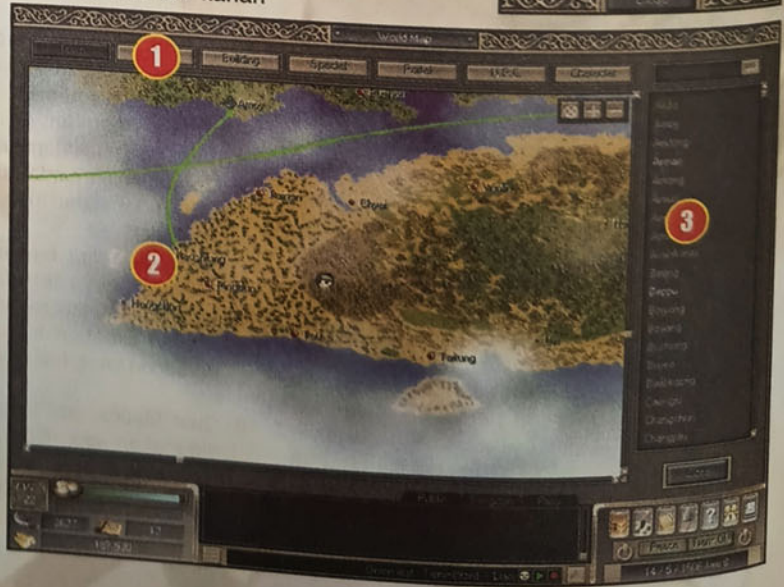
Waktu kalian maen RO banyak banget kan *user* yang suka mengeluarkan teks berulang-ulang (*flooding*) seperti "J>barang X whisp me!" tapi akhirnya dilarang?



Naaah...di *Xian* hal tersebut dihalalkan. Malahan caranya jauh lebih mudah, yaitu dengan menekan tombol bulat merah (Record) di sebelah kanan bawah dari kolom chatting. Ketika keluar kolom *chat macro* kamu dapat menulis teks ke dalam 5 kolom yang tersedia. Kemudian kamu atur juga tingkat kecepatan *rolling* teks yang ingin kamu *flood*. Kalo udah selesai semua tinggal klik OK lalu tekan tombol Play di samping tombol Record. Dan *flooding* pun berjalan!!!

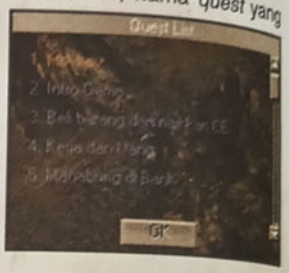
Kolom Map

1. Akses untuk mendapatkan informasi dan posisi dari Town, *Item*, Building, Special (biasanya *dungeon*), Portal (*teleport*), NPC (untuk mendapatkan *quest*), dan Character pada peta.
2. Tampilan *map*
3. Data kota yang ada di *Xian*, nama yang lebih terang artinya kamu pernah mendatangi kota itu. Bila kamu klik nama pada kota yang lebih terang, maka sistem akan memperlihatkan *item* apa yang dijual di tempat itu. Data kota ini akan *up-to-date* terus.



Kolom Quest List

Nama *quest* yang berwarna biru (gelap) adalah *quest* yang telah diselesaikan, nama *quest* yang berwarna orange (terang) adalah *quest* yang dikerjakan saat ini. biasanya *quest* yang baru diurut paling atas.



Kolom Wealth

Di kolom ini kamu dapat mengetahui seberapa besar kekayaan kamu di Xian. Di sini kamu dapat mengetahui jumlah uang yang kamu bawa saat ini (Money), jumlah uang yang disimpan (Bank Acc), fasilitas yang kamu punya (Facility List), dan jumlah investasi yang kamu tanamkan di suatu kota (Town Invest).

Cara Bertarung

Berbeda dengan game *online* lain yang tipikal *hack-n-slash*, sistem *battle* pada Xian menggunakan "room" tersendiri. Jadi kamu nggak lagi melihat musuh, lalu klik ke monster dan karak-ter memukulnya sampe koit secara *real-time*. Di Xian kamu tetap melakukan itu (klik pada monster), setelah diklik bakal terdapat hitungan mundur yang kemudian membawa kamu ke dalam satu ruang khusus (*battlefield*). Di dalam ruangan itu, kita baru bisa bebas memukul monster. Namun, aksi yang kamu lakukan di sini nggak *one man show*. Oiya hati-hati ketika kita mengklik monster yang ingin kamu lawan, karena bila berdekatan dengan monster lain, kadang mereka akan membantu temannya untuk ikut ke dalam battlefield. Semakin banyak monster yang ikutan, semakin terkepung posisi kamu di dalam. *So better be careful!*

Aksi yang dapat kamu lakukan dalam *battlefield* adalah Hold (bertahan), Attack (menyerang), Stop (berhenti beraksi), dan Move (berjalan). Sebenarnya masih ada beberapa aksi yang bisa kamu lakukan nanti, yaitu melakukan *skill* dari efek senjata. Pengertian Hold adalah melakukan *counter attack*, unit tidak akan bergerak tapi bersiap menghadapi serbuan lawan. Kalo Attack Unit akan mengambil inisiatif untuk menyerbu duluan. Stop artinya unit akan menghentikan semua kegiatan saat itu, lalu Move Unit akan bergerak ke suatu titik tujuan.

Dalam perjalanan nanti, kamu dapat menyewa unit tempur, yang tipenya bermacam-macam mulai dari Fighter, Gunner, hingga Magician. Mirip RTS *Command & Conquer*, kamu mengontrol semua unit itu (beserta avatar kamu) bahu membahu memberantas musuh. Kamu pun bisa menyetel formasi dan tipe serangan (apakah bertahan atau menyerang), namun kamu nggak bisa mem-buat struktur seperti RTS biasanya. Semua *item* yang di*drop* monster yang kamu bunuh di ruang itu sepenuhnya bakal menjadi milikmu. Jadi selamat tinggal *kill steal* dan *item steal*!!!

Seperti kita semua ketahui bahwa dalam *Real Time Strategy*, kita harus dapat mengatur sejumlah pasukan dalam *battlefield* agar dapat menang. Pengaturan pasukan dinamakan *micro management*. Jadi, jika keahlian *micro management* kamu hebat maka kamu bisa melawan monster yang BPnya jauh di atas BP karakter kamu. Di dalam pertempuran dunia Xian, pemain dapat mengelompokkan pasukannya sehingga memudahkan untuk bertempur. Tombol yang digunakan untuk mengelompokkan pasukan adalah CTRL + angka. Contoh: CTRL + 1 adalah grup 1, CTRL + 2 adalah grup 2 dan seterusnya.

Untuk dapat memilih seluruh unit yang sejenis, pemain tinggal meng-klik 2x pada salah satu unit, sehingga semua unit yang sejenis akan ter-*select*. Sedangkan untuk memilih unit yang berbeda jenis, pemain harus menekan tombol *SHIFT* serta meng-klik unit satu persatu yang ingin dipilih. Nah pembagian *experience* kelompok kamu adalah sebagai berikut:

Pembagian Exp semua Prajurit maupun Carrier dibagi sama rata 10%.

1. Misal: Satu Monster mempunyai Exp 100 dan yang membunuh monster tersebut adalah Char Utama, maka perhitungannya,

Char Utama	100
Prajurit 1	10
Prajurit 2	10
Prajurit 3	10
Prajurit 4	10
Dst...	

2. Misal: Satu Monster mempunyai Exp 100 dan yang membunuh monster tersebut adalah Prajurit 3, maka perhitungannya,

Prajurit 3	100
Prajurit 1	10
Prajurit 2	10
Char Utama	10
Prajurit 4	10
Dst...	

Sedangkan dalam Battlefield, monster yang ada sekitar 4 atau 5, itu juga tergantung dari BP monster tersebut. Pembagian Exp tersebut juga berlaku untuk Party / perang bersama.

Cara Berdagang

Seperti dikatakan sebelumnya Xian memiliki sistem di mana harga jual dan harga beli suatu barang di setiap tempat nggak sama. Hal itu disebabkan oleh besarnya jumlah persediaan yang terdapat di tempat tersebut. Tahu hukum ekonomi dasar di mana harga barang dipengaruhi kuantitasnya? Nah, hukum tersebut berlaku di *Xian Online*. Yang menarik adalah dengan adanya teori seperti ini, maka harga di dalam suatu kota bersifat fluktuatif. Artinya bisa naik dan bisa turun, disebabkan oleh banyaknya *user* yang menjual suatu barang ke satu tempat saja sehingga kuantitas barang di kota itu bakal berlebih. Perubahan ini bersifat *real*, jadi bisa terjadi kapan aja. Jelas banget di game ini kamu membutuhkan catatan harga barang (^^!)

Masuk ke pasar.

Lihat harga barang.

Tentukan jumlah yang ingin dibeli.

Dengan memanfaatkan selisih harga antara dua tempat tersebut, gamer bisa mendapatkan keuntungan. Barang yang diperjualbelikan sangat variatif, ada yang berhubungan dengan alat perang, bahan pangan, sandang, dan lain-lain. Proses jual beli ini pada aplikasinya juga akan meningkatkan poin pengalaman kamu. Poin ini (yang kemudian dikenal dengan CE) terpisah dari *experience* yang kamu dapatkan dari bertempur, CE adalah poin yang bisa kamu dapatkan dari berdagang antar kota di dalam dunia Xian. Atau kamu juga bisa mendapatkannya dari menjalankan Quest.

CE yang dikumpulkan akan meningkatkan CL (Credit Level). Semakin tinggi CL setiap karakter

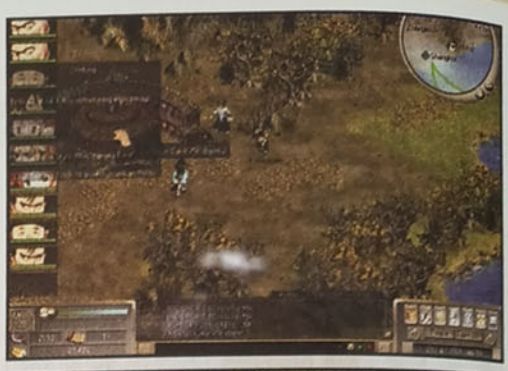
maka semakin besar kemajuan karakter tersebut baik dalam hal berdagang, memakai *armor* (senjata, baju atau aksesoris lain) maupun dalam hal menarik prajurit/jenderal. Berikut adalah "kegiatan" yang bergantung kepada CL karakter utama:

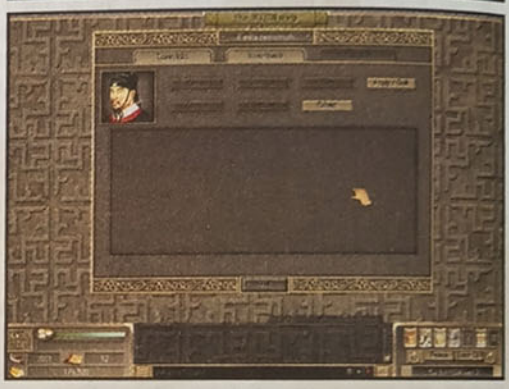
- ❑ Trade (Transaksi dengan orang lain, perlu CL 6 atau lebih)
- ❑ Whisper (berbicara 1:1 dengan orang lain, perlu CL 6 atau lebih)
- ❑ Pemakaian Fasilitas (membeli fasilitas 10 ~ 30 atau menerima transaksi fasilitas / wealth - 30)
- ❑ Menarik Prajurit atau Jendral (syarat CL sesuai dengan keterangan dari Barrack / Pelatihan Jendral)
- ❑ Membuka Vending (CL diatas 20 - shortcut Ctrl+Y, hanya bisa di Pasar baru atau tempat khusus / Special)
- ❑ Memakai baju / Clothes (tergantung dari *requirement* baju)
- ❑ Portal (CL 7 atau lebih)
- ❑ Menggunakan kapal laut (CL 6 atau lebih)
- ❑ Mendirikan SANGDAN (CL 20 atau lebih)

Sekilas tentang SANGDAN

Kalo disamakan dengan dunia nyata, SANGDAN ini ibarat mafia, di mana struktur organisasinya lebih rapi. Jadi dalam memimpin SANGDAN, kamu dibantu *user* lain yang kamu angkat untuk mengisi posisi tertentu. Misalnya ada bagian yang mengatur perekonomian SANGDAN (dinamakan DEHENG) atau menjadi panglima perang SANGDAN itu (dinamakan HENGDE). Bersama-sama kamu memimpin SANGDAN dan merekrut SAHWAN (anggota SANGDAN) sebanyak-banyaknya untuk mempertahankan kota bila terjadi *siege war*.

Kelebihannya yang didapat menyandang posisi Hengsu, Hengde dan Debang? HENGSU (Pemilik Kota), hanya memiliki sebuah simbol khusus di karakternya. DEBANG (Ketua Sangdan), memiliki simbol khusus di karakternya dan berkuasa penuh atas kota yang dipegangnya. Debang juga berkuasa penuh atas administrasi Sangdan. DEHENG, memiliki simbol khusus di karakternya Dan jika terjadi Siege War, Deheng juga bisa melakukan Repair ke kota. Hengde, memiliki simbol khusus di karakternya dan memiliki daya pukul 3 kali lipat. Sangdan tidak bisa menambah fasilitas di dalam kota, Sangdan hanya bisa melakukan "Declare" perang terhadap Sangdan lain.





MEKANISME PERMAINAN

Kontrol

Mouse Control

- ***Mouse left click:*** *move* (berjalan), *pick up an item*, sebagai pointer utama untuk mengklik segala sesuatu di tampilan layar.

Battle Mode

- **Tombol kanan *mouse*** = mengarahkan target sasaran untuk diserang.
- ***Drag* tombol kiri *mouse*** = memilih seluruh unit pasukan menjadi 1 grup

Short Keys

- **Alt + Tab** = kembali ke Windows
- **Esc** = **Game Menu**: Tombol yang berfungsi untuk menampilkan Option (setting), keluar dari game (Log out), keluar ke Website, atau kembali ke game.
- **F1** = Untuk menampilkan dan menutup Bantuan/ Help
- **A** = Mengaktifkan Battle Mode atau Peace Mode
- **Q** = Untuk menampilkan dan menutup Quest
- **E** = Menampilkan daftar teman, Sangdan, teman grup (Party)
- **S** = Menampilkan jendela data statistik karakter.
- **F** = Menampilkan seluruh unit (pasukan) yang kamu rekrut.
- **W** = Menampilkan jendela tabel kekayaan (*wealth*) karakter
- **G** = Untuk menampilkan dan menutup Chat Sangdan
- **I** = Membuka inventori barang dan *equipment* karakter (*wardrobe*)
- **M** = Untuk menampilkan dan menutup Peta
- **+,-** = Untuk memperbesar atau memperkecil Peta
- **R** = Untuk mengetahui informasi Kota /Items/ Word Map/Fasilitas/NPC Quest/Tempat khusus/ Character
- **N** = Untuk menampilkan dan menutup Chat Public
- **X** = Untuk mengaktifkan dan menonaktifkan Transaksi
- **Spacebar** = Untuk menutup semua Window
- **Ctrl+F5~F12** = Menggunakan Emoticon
- **F12** = Tombol yang berfungsi mengambil *screenshot*
- **Ctrl+Y** = Untuk vending (berjualan)
- **/to [nama *user* ID] [pesan]** = *whisper* kepada *player* lain dalam kolom *chatting*

Perhitungan *Stat* Karakter

$$BP = \left[\frac{ATT\ min + ATT\ max + DEX + INT}{3} \times HP\right] : 20$$

$$ATT\ min = (ATT\ min\ unit^*) + \frac{LVL \times 6}{10} + \frac{STR \times 4}{10}$$

$$ATT\ max = (ATT\ max\ unit^*) + \frac{LVL \times 6}{10} + \frac{STR \times 4}{10}$$

$$DEF = (DEF\ standar\ unit^*) + \frac{LVL \times 15}{10} + \frac{STR \times 2}{10}$$

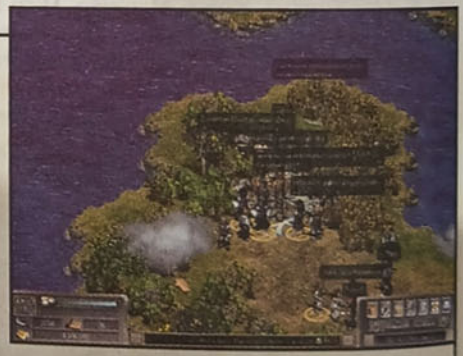
$$HIT = \frac{HIT + DEX}{4}$$

$$EVA = HIT + DEF + \frac{LVL \times 15}{10} + \frac{STR \times 2}{10}$$

$$HIT\% = \frac{HIT \times 100}{HIT + EVA\ musuh}$$

$$Max\ HP = LIFE \times 4$$

$$Max\ MP = INT \times 4$$



* Setiap unit (Char utama, Prajurit, Jendral) memiliki statistik: **ATT min**, **ATT max**, dan **DEF standar** dengan nilai yang berbeda–beda.

* Untuk perhitungan dengan hasil tidak bulat (dengan koma) maka akan dibulatkan ke bawah secara langsung, baru kemudian dijumlahkan.

Contoh:

$$ATT\ min = 10 + \frac{23 \times 6}{10} + \frac{48 \times 4}{10} \gg ATT\ min = 10 + [13.8] = [19.2]$$

$$ATT\ min = 10 + [13] + [19] \gg ATT\ min = 42$$

Perhitungan Kenaikan CL

Lihat tabel berikut ini:

CE	Maksimum CE perhari	Minimum transaksi	CE	Maksimum CE perhari	Minimum transaksi
Di atas 500	3% dari CE	15 zin	Di atas 500,000	0.2% dari CE	700 zin
Di atas 1,000	2.5% dari CE	30 zin	Di atas 1,000,000	0.1% dari CE	1,200 zin
Di atas 5,000	2% dari CE	60 zin	Di atas 2,000,000	0.01% dari CE	2,000 zin
Di atas 10,000	1.5% dari CE	120 zin	Di atas 10,000,000	0.001% dari CE	30,000 zin
Di atas 50,000	1% dari CE	180 zin	Di atas 15,000,000	0.0005% dari CE	300,000 zin
Di atas 100,000	0.5% dari CE	400 zin	Di atas 20,000,000	0.00001% dari CE	300,000 zin

Keterangan:

CE = Adalah *range* besarnya Credit Experience yang dimiliki karakter.

Maksimum CE perhari = *Adalah maksimum Credit Experience yang bisa didapatkan dalam 1 hari Xian (48 menit real time)*

Minimum transaksi = Adalah minimum besarnya transaksi (dalam zin) jual beli yang dilakukan untuk mendapatkan 1 Credit Experience.

Contoh:

Jadi bila Credit Experience kamu sekarang adalah 60.000 (artinya berada pada Credit Level 40), berarti kamu berada di range di atas 50.000 (masih di bawah 100.000). Maksimum CE yang bisa didapatkan dalam 1 hari Xian berarti: 1% dari CE, yaitu 1 / 100 x 60.000 = 600. Jadi, kamu hanya bisa mendapatkan maksimum 600 CE dalam satu hari Xian

Untuk minimum transaksi, sesuai dengan tabel, maka minimum transaksi yang harus dilakukan adalah 180 zin. Dalam hitungan satu hari, kamu minimal harus melakukan transaksi jual-beli sebanyak 180 zin UNTUK MENAIKKAN 1 Credit Experience.

Sebagai contoh, apabila kamu melakukan transaksi sebanyak 1800 zin, maka Credit Experience yang didapat = 10. Dan apabila transaksi yang dilakukan lebih kecil dari 180 zin, misalnya 100 zin saja, maka Credit Experience tidak akan bertambah.

Indikasi naik tidaknya dapat kamu ketahui dengan melihat tulisan berwarna hijau pada kolom CL kamu yang berada di sebelah kolom BP (Battle Point) pada *interface*, ketika kamu jual beli zin akan berkurang dan CL bertambah. Jika sudah tidak naik lagi, kamu JANGAN melakukan aktivitas jual beli lagi (kecuali orientasi kamu hanya untuk mencari zin) Tunggulah hari berikutnya, kemudian lakukanlah lagi kegiatan jual beli supaya kenaikan CL lebih efektif.

Perhitungan Waktu Xian

Perhitungan waktu di dunia Xian sebagai berikut :

1 jam = 2 menit
1 hari = 48 menit
1 bulan = 1 hari
1 tahun = 12 hari

Artinya, satu jam waktu Xian itu sama dengan 2 menit waktu kenyataan. Begitu juga dengan 1 hari di Xian itu sama dengan 48 menit waktu kenyataan.

LEVEL EXPERIENCE TABLE			CREDIT EXPERIENCE TABLE			LEVEL EXPERIENCE TABLE			CREDIT EXPERIENCE TABLE		
LVL	Total Experience	To The Next Level	CL	Total Credit Experience	To The Next CL	LVL	Total Experience	To The Next Level	CL	Total Credit Experience	To The Next CL
1	0	20	1	500	20	48	928.660	80.480	48	108.180	8.690
2	20	30	2	520	30	49	1.009.140	85.580	49	116.870	9.190
3	50	50	3	550	40	50	1.094.720	90.880	50	126.060	9.690
4	100	80	4	590	50	51	1.185.600	96.380	51	135.750	10.190
5	180	120	5	640	60	52	1.281.980	102.130	52	145.940	11.190
6	300	170	6	700	70	53	1.384.110	108.130	53	157.130	12.190
7	470	230	7	770	80	54	1.492.240	114.380	54	169.320	13.190
8	700	300	8	850	90	55	1.606.620	120.880	55	182.510	14.190
9	1.000	380	9	940	100	56	1.727.500	127.630	56	196.700	15.190
10	1.380	470	10	1.040	110	57	1.855.130	134.630	57	211.890	16.190
11	1.850	580	11	1.150	190	58	1.989.760	141.880	58	228.080	17.190
12	2.430	780	12	1.340	270	59	2.131.640	149.380	59	245.270	18.190
13	3.210	1.070	13	1.610	350	60	2.281.020	157.130	60	263.460	19.190
14	4.280	1.450	14	1.960	430	61	2.438.150	165.130	61	282.650	20.190
15	5.730	1.920	15	2.390	510	62	2.603.280	173.430	62	302.840	22.190
16	7.650	2.480	16	2.900	590	63	2.776.710	182.030	63	325.030	24.190
17	10.130	3.130	17	3.490	670	64	2.958.740	190.930	64	349.220	26.190
18	13.260	3.870	18	4.160	750	65	3.149.670	200.130	65	375.410	28.190
19	17.130	4.700	19	4.910	830	66	3.349.800	209.630	66	403.600	30.190
20	21.830	5.620	20	5.740	910	67	3.559.430	219.430	67	433.790	32.190
21	27.450	6.630	21	6.650	990	68	3.778.860	229.530	68	465.980	34.190
22	34.080	7.730	22	7.640	1.150	69	4.008.390	239.930	69	500.170	36.190
23	41.810	8.930	23	8.790	1.310	70	4.248.320	250.630	70	536.360	38.190
24	50.740	10.230	24	10.100	1.470	71	4.498.950	261.630	71	574.550	40.190
25	60.970	11.630	25	11.570	1.630	72	4.760.580	273.030	72	614.740	43.190
26	72.600	13.130	26	13.200	1.790	73	5.033.610	284.830	73	657.930	46.190
27	85.730	14.730	27	14.990	1.950	74	5.318.440	297.030	74	704.120	49.190
28	100.460	16.430	28	16.940	2.110	75	5.615.470	309.630	75	753.310	52.190
29	116.890	18.230	29	19.050	2.270	76	5.925.100	322.630	76	805.500	55.190
30	135.120	20.130	30	21.320	2.430	77	6.247.730	336.030	77	860.690	58.190
31	155.250	22.130	31	23.750	2.590	78	6.583.760	349.830	78	918.880	61.190
32	177.380	24.280	32	26.340	2.850	79	6.933.590	364.030	79	980.070	64.190
33	201.660	26.580	33	29.190	3.110	80	7.297.620	378.630	80	1.044.260	67.190
34	228.240	29.030	34	32.300	3.370	81	7.676.250	393.630	81	1.111.450	70.190
35	257.270	31.630	35	35.670	3.630	82	8.069.880	409.130	82	1.181.640	74.690
36	288.900	34.380	36	39.300	3.890	83	8.479.010	425.130	83	1.256.330	79.190
37	323.280	37.280	37	43.190	4.150	84	8.904.140	441.630	84	1.335.520	83.690
38	360.560	40.330	38	47.340	4.410	85	9.345.770	458.630	85	1.419.210	88.190
39	400.890	43.530	39	51.750	4.670	86	9.804.400	476.130	86	1.507.400	92.690
40	444.420	46.880	40	56.420	4.930	87	10.280.530	494.130	87	1.600.090	97.190
41	491.300	50.380	41	61.350	5.190	88	10.774.660	512.630	88	1.697.280	101.690
42	541.680	54.080	42	66.540	5.690	89	11.287.290	531.630	89	1.798.970	106.190
43	595.760	57.980	43	72.230	6.190	90	11.818.920	551.130	90	1.925.160	110.690
44	653.740	62.080	44	78.420	6.690	91	12.370.050	571.130	91	2.015.850	115.190
45	715.820	66.380	45	85.110	7.190	92	12.941.180	592.130	92	2.131.040	121.190
46	782.200	70.880	46	92.300	7.690	93	13.533.310	614.130	93	2.252.230	127.190
47	853.080	75.580	47	99.990	8.190	94	14.147.440	637.130	94	2.379.420	133.190

LEVEL EXPERIENCE TABLE			CREDIT EXPERIENCE TABLE			LEVEL EXPERIENCE TABLE			CREDIT EXPERIENCE TABLE		
LVL	Total Experience	To The Next Level	CL	Total Credit Experience	To The Next CL	LVL	Total Experience	To The Next Level	CL	Total Credit Experience	To The Next CL
95	14.784.570	661.130	95	2.512.610	139.190	123	46.165.210	1.778.130	123	10.094.930	479.190
96	15.445.700	686.130	96	2.651.800	145.190	124	47.943.340	1.837.630	124	10.574.120	499.190
97	16.131.830	712.130	97	2.796.990	151.190	125	49.780.970	1.898.630	125	11.073.310	519.190
98	16.843.960	739.130	98	2.948.180	157.190	126	51.679.600	1.961.130	126	11.592.500	539.190
99	17.583.090	767.130	99	3.105.370	163.190	127	53.640.730	2.025.130	127	12.131.690	559.190
100	18.350.220	796.130	100	3.268.560	169.190	128	55.665.860	2.090.630	128	12.690.880	579.190
101	19.146.350	826.130	101	3.437.750	179.190	129	57.756.490	2.157.630	129	13.270.070	599.190
102	19.972.480	857.130	102	3.616.940	189.190	130	59.914.120	2.226.130	130	13.869.260	619.190
103	20.829.610	889.130	103	3.806.130	199.190	131	62.140.250	2.296.130	131	14.488.450	649.190
104	21.718.740	922.130	104	4.005.320	209.190	132	64.436.380	2.368.130	132	15.137.640	679.190
105	22.640.870	956.130	105	4.214.510	219.190	133	66.804.510	2.442.130	133	15.816.830	709.190
106	23.597.000	991.130	106	4.433.700	229.190	134	69.246.640	2.518.130	134	16.526.020	739.190
107	24.588.130	1.027.130	107	4.662.890	239.190	135	71.764.770	2.596.130	135	17.265.210	769.190
108	25.615.260	1.064.130	108	4.902.080	249.190	136	74.360.900	2.676.130	136	18.034.400	799.190
109	26.679.390	1.102.130	109	5.151.270	259.190	137	77.037.030	2.758.130	137	18.833.590	829.190
110	27.781.520	1.141.130	110	5.410.460	269.190	138	79.795.160	2.842.130	138	19.662.780	859.190
111	28.922.650	1.181.130	111	5.679.650	284.190	139	82.637.290	2.928.130	139	20.521.970	889.190
112	30.103.780	1.222.630	112	5.963.840	299.190	140	85.565.420	3.016.130	140	21.411.160	919.190
113	31.326.410	1.265.630	113	6.263.030	314.190	141	88.581.550	3.106.130	141	22.330.350	969.190
114	32.592.040	1.310.130	114	6.577.220	329.190	142	91.687.680	3.198.130	142	23.299.540	1.019.190
115	33.902.170	1.356.130	115	6.906.410	344.190	143	94.885.810	3.292.130	143	24.318.730	1.069.190
116	35.258.300	1.403.630	116	7.250.600	359.190	144	98.177.940	3.388.130	144	25.387.920	1.119.190
117	36.661.930	1.452.630	117	7.609.790	374.190	145	101.566.070	3.486.130	145	26.507.110	1.169.190
118	38.114.560	1.503.130	118	7.983.980	389.190	146	105.052.200	3.586.130	146	27.676.300	1.219.190
119	39.617.690	1.555.130	119	8.373.170	404.190	147	108.638.330	3.688.130	147	28.895.490	1.269.190
120	41.172.820	1.608.630	120	8.777.360	419.190	148	112.326.460	3.792.130	148	30.164.680	1.319.190
121	42.781.450	1.663.630	121	9.196.550	439.190	149	116.118.590	3.898.130			
122	44.445.080	1.720.130	122	9.635.740	459.190						

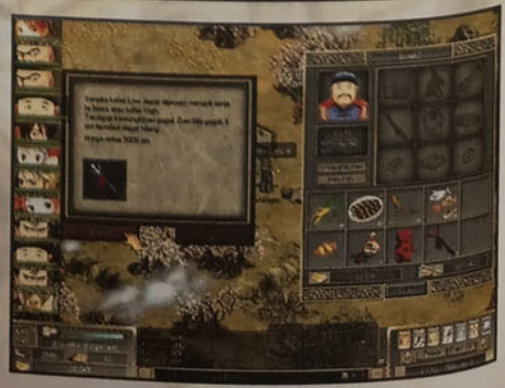
PANDUAN TAMBAHAN BERTARUNG

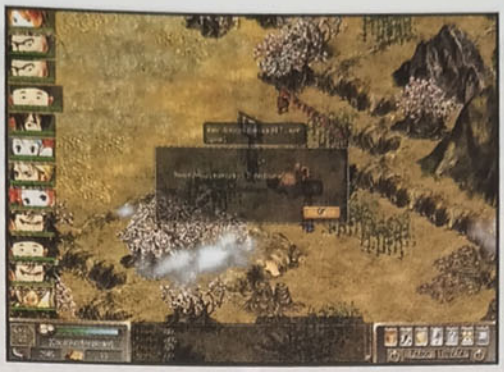
Menyewa Unit

Untuk menyewa unit, kamu mesti berkunjung ke kota besar yang memiliki fasilitas bernama BARRACK. Di dalam kota kamu tinggal klik BARRACK (1), kemudian kamu akan diberi pilihan unit yang akan kamu sewa. Unit ini memiliki nilai persyaratan Level dan CL yang berbeda, kamu bisa melihatnya pada tabel di bawah (2). Kalo misalnya unit yang ingin kamu rekrut udah sesuai dengan selera kamu maka kamu tinggal klik Recruit untuk memasukannya di dalam pasukan kamu (3). Unit prajurit dapat berkembang layaknya karakter utama, dan mereka juga punya *skill* awal (untuk beberapa magic *user*), tapi bisa juga memiliki *skill* yang berasal dari senjata jenis "High". Jenis senjata ini ditandai dengan huruf H di depan nama senjatanya.

Sekilas Tentang Senjata "High"

Seperti kita ketahui senjata jenis L.(Low) dapat di-*upgrade* menjadi senjata jenis H.(High) di NPC Masamune di jepang. Tidak semua senjata H. dapat mengeluarkan *skill*, hanya senjata level 46++ yang dapat mengeluarkan *skill*, kecuali:
Panah lvl 37 sudah ada *skill*
Boneka lvl 55 baru bisa keluar *skill*
Senapan lvl 64 baru bisa keluar *skill*
Untuk panah terdapat perbedaan *skill*:
Panah lvl 37 & 46 Skill Fire Arrow
Panah lvl 55, 64,73,82 termasuk Zeus Bow Skill Magic Flame Arrow
Jika senjata H. yang mampu mengeluarkan *skill* ini





digunakan oleh karakter utama, maka karakter utama mampu mengeluarkan *skill* didukung oleh jumlah MP yang mencukupi. Senjata H. yang mampu mengeluarkan *skill* ini apabila digunakan oleh JENDERAL, maka JENDERAL mampu mengeluarkan *skill* yang didapatkan dari senjata dan *skill* yang dipunyai jenderal bersangkutan. Jika senjata H. yang mampu mengeluarkan *skill* ini digunakan oleh HIGH JENDERAL, maka HIGH JENDERAL TIDAK mampu mengeluarkan *skill* yang didapatkan dari senjata ini. HIGH JENDERAL hanya mampu mengeluarkan *skill* dasarnya yang didapat ketika *upgrade*. Tapi *skill* HIGH JENDERAL jauh lebih bagus dibandingkan *skill* yang didapat dari senjata.

Data Unit

■ KOREA

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	40	10	10	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
6	9	300	1	1	-	-	-	
Korea Carrier								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	30	21	20	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
10	15	9000	20	6	Sword	Bomb Flare	-	
Swordman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	34	20	16	0	8	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
7	10	5400	10	4	Spear	Piercing	-	
Spearman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	20	15	10	15	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
6	9	6300	13	4	-	-	-	
Medicalman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	20	20	10	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	7	4800	9	4	Bow	Holyfire	-	
Archer								

■ JEPANG

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	40	10	10	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
6	9	300	1	1	-	-	-	
Japan Carrier								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	25	20	10	5	4	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
6	8	6000	13	5	Stick	Lightning	Heal HP	
Buddhist								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	38	25	8	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
10	13	6000	10	4	Sword	Bomb Flare	-	
Fencer								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	18	18	12	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
4	6	9000	16	6	Bow	Holyfire	-	
Hrs. Archer								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	18	25	12	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	7	4800	9	4	Rifle	Kiltshot	-	
Gunman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Prajurit	15	20	15	0	4	0	10
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	7	7500	10	5	Fan	Paralyze	Paralyze (single)	
Confucian								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	30	30	10	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
9	12	9000	16	6	Spear	Piercing	-	
Wolfman								

JEPANG

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	18	20	13	10	4	0	10
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	7	6300	13	5	Beads	Earthquake	Heal HP	
Sorcerer								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	23	23	10	5	4	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	8	6000	13	5	Beads	Earthquake	Heal HP	
Mage								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	30	40	10	0	4	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
8	11	7200	12	5	Nood Claw	Drain Life	-	
Ninja								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	22	22	10	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
4	6	8500	16	6	Spinstone	Hurricane	-	
Female Warrior								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	40	25	6	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
10	15	9000	20	6	Doesword	-	-	
Cavalry								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	35	25	20	0	7	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
10	13	8000	12	5	Staff	-	-	
Staffman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Prajurit	25	15	10	10	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	8	6300	13	4	-	-	-	
YinYang Man								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	40	15	16	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
10	15	9000	20	6	Spear	Piercing	-	
Savage								

TAIWAN

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	40	10	10	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
6	9	300	1	1	-	-	-	
Taiwan Carrier								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	25	20	10	5	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	8	6300	13	4	-	-	-	
Will Power Girl								

CHINA

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	40	10	10	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
6	9	300	1	1	-	-	-	
China Carrier								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	45	10	20	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
13	16	6500	10	4	Axe	Moon Axe	-	
Axeman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Prajurit	15	30	15	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
4	6	5000	9	4	Rifle	Killshot	-	
Gunner								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	38	22	19	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
14	15	6300	9	4	Sword	Bomb Flare	-	
Sword Warrior								

CHINA

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	35	2	18	0	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
9	12	5800	10	5	-	-	Wind Force	
MA. Warrior								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	37	10	19	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
15	19	7200	13	6	Cannon	Cannon Ball	-	
Cannonman								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	26	25	15	5	6	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
12	20	6200	12	6	Fan	Paralyze	Paralyze (single)	
Adventurer								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	10	15	15	31	5	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
5	7	9000	20	6	-	-	Heal MP	
Sorceress								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	15	23	10	10	4	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
7	9	4600	11	4	Stick	Lightning	Heal HP	
Monk								

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Prajurit	30	30	10	0	5	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus standar	
8	13	9000	13	6	Spear	Piercing	-	
Javelin Warrior								

Arah Pengembangan Unit

Pertama kali kita memainkan karakter Xian akan mendapatkan 4 (slot) untuk merekrut prajurit sampai ke slot maksimal yaitu 11 slot prajurit + karakter utama. Setiap prajurit memiliki kenaikan level masing-masing tergantung nilai EXP. Setiap kenaikan level, prajurit mendapatkan bonus *stat* yang dapat ditambahkan di STR, DEX, LIFE, dan INT. Untuk kenaikan level karakter dan prajurit dilihat dari seberapa besar EXP-nya. Semakin tinggi level tentunya akan semakin besar nilai EXP yang diperlukan.

Pada dasarnya, unit prajurit terbagi dalam 4 tipe:

- **Carrier**

  Unit ini hanya membutuhkan status STR untuk dinaikan supaya beban yang kamu bawa semakin banyak (Carrier = Weight = STRx4)

- **Unit *Melee***

  Unit yang menyerang jarak dekat. Tipe unit ini terbagi dua jenis, Tanker dan Attacker. Untuk membedakan antara mana yang Tanker dan mana yang Attacker, kamu mesti melihat dulu kebiasaan unit tersebut dalam Battlefield. Ada satu unit *melee* (katakan A) yang memiliki kebiasaan tiarap bila diserang oleh unit musuh jarak jauh, ada lagi satu unit *melee* (katakan B) yang memiliki kebiasaan tetap berjalan tegap walaupun ditembak atau diserang lawan.

  Nah, dari kondisi ini kamu memperkirakan bahwa unit A memiliki tingkat evasi yang tinggi sehingga alangkah bijaknya bila kamu mem-*boost* ke STR untuk difungsikan sebagai Attacker, sedangkan unit B yang memiliki tingkat evasi rendah namun tahan serangan (iya dong diserang lawan aja masih berdiri tegap :P) lebih baik di-*boost* ke LIFE. Untuk DEX dan INT unit *melee* bisa dikatakan tidak perlu, INT diperlukan ketika unit *melee* ini naik peringkatnya jadi Jenderal (butuh MP banyak buat *skill*)

- **Unit Ranged (jarak jauh)**

  Unit ini sangat mendewakan status DEX untuk ketepatan bidikan proyektilnya. Tapi bukan berarti STR tidak dibutuhkan. Status STR perlu untuk meningkatkan daya serang. Yang nggak terlalu dibutuhkan oleh unit ini adalah LIFE, karena unit ini terbiasa di posisikan di garis belakang dalam suatu formasi. Nah kalo INT dibutuhkan secukupnya bila kamu dapat melakukan jurus seperti FIRE ARROW, MAGIC FLAME ARROW, dan lain-lain.

- **Unit Magician**

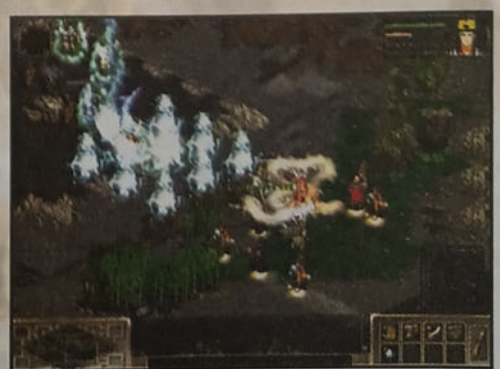
  Status utama unit ini tentu saja INT, untuk menambah kapasitas MP guna mengeluarkan *skill* sihirnya. Untuk LIFE, walaupun magic *user* sama-sama ditaruh di garis belakang dalam formasi seperti unit Ranged, tapi tingkat daya tahan unit lebih lemah. Unit magic adalah unit yang sayang banget bila harus mati duluan, karena serangan sihirnya kadang lebih besar dari serangan *melee* mana pun. Makanya supaya tidak sekali gebuk mati, LIFE sedikit diperlukan. Tapi bukan berarti dua status itu aja yang diperlukan, STR bagi magician juga perlu untuk menaikan ATT. Karena *damage* yang dihasilkan oleh sihir dipengaruhi ATT, apalagi *skill* seperti Paralyze membutuhkan STR, karena lamanya efek Paralyze ditentukan oleh besarnya ATT.

Tips mengenai prajurit:

1. Setiap karakter dan prajurit mempunyai keahlian tempur disesuaikan dengan jenis karakter dan senjata, sebisa mungkin mengambil prajurit dan senjata sesuai dengan Quest NPC apa yang sedang dilaksanakan.
2. Perlengkapi equipment seperti baju, sarung tangan, topi, senjata, sepatu dan sabuk karakter dan prajurit kamu sesuai dengan level masing-masing.
3. Jangan lupa untuk membawa prajurit Healer, hal ini sangat membantu sekali dalam pertempuran, apabila kondisi prajurit dalam keadaan kritis bisa mengobati secara langsung. Pertimbangkan pula jumlah Healer dalam pasukan karakter ada.
4. Lebih bagus jika kamu mempunyai prajurit Paralize yang berfungsi di dalam pertempuran untuk mem-*freeze* (membekukan sementara) musuh.
5. Apabila dalam *hunting* musuh masih terlalu mudah, lebih baik mencari monster dengan kekuatan yang lebih besar. Sehingga dapat menguntungkan kamu dalam menambah EXP untuk kenaikan Level.
6. Apabila dua kali karakter kamu gugur dalam pertempuran, alangkah baiknya kamu Party (Group) dengan teman. Jangan terlalu dipaksakan untuk diteruskan melawannya. Bila terlalu sering karakter atau Prajurit gugur maka nilai EXP akan dikurangi.

Sekilas Tentang Jenderal

Jenderal merupakan lanjutan prajurit. Berbeda dengan prajurit biasa, jenderal dapat mengeluarkan *skill*. Jadi untuk jenderal tidak perlu menggunakan



senjata tipe "High" untuk mengeluarkan *skill*. Setiap negara terdapat 7 macam jenderal untuk didapatkan. Masing-masing jenderal memiliki karakteristik dan ketentuan-ketentuan untuk mendapatkannya. Minimal CL yang diperlukan untuk mendapatkan jenderal adalah 45, sama pada setiap negara. Sedangkan maximal CL yang diperlukan adalah 65.

Perlu diketahui setiap karakter hanya bisa menyewa 3 orang jenderal. Jadi gunakanlah slot jenderal kamu secara bijak. Dari setiap negara terdapat 2 jenderal yang dapat di-"*upgrade*" ke tingkat lebih tinggi lagi pada level 79 ataupun 99. Istilahnya berubah menjadi High Jenderal. Untuk meng-"*upgrade*" jenderal kamu tidak akan dikenakan biaya apapun. Adapun cara-cara mendapatkan jenderal adalah sebagai berikut:

1. Jika CL kamu sudah mencukupi, maka kamu dapat langsung menyewa jenderal yang sesuai dengan CL kamu.
2. Dengan cara men-"*upgrade*" dari prajurit kamu.

Tentu saja dibutuhkan kesabaran jika kamu ingin meng-"*upgrade*" dari kelas prajurit. Karena dibutuhkan level antara 40-50 untuk bisa di*upgrade* menjadi jenderal. Tetapi keuntungan yang didapatkan jika kamu meng-"*upgrade*" prajurit adalah kamu mendapatkan Bonus Point *stat* tambahan. Tentu saja levelnya akan menjadi 1 kembali dan *stat*-nya akan seperti *stat* jenderal pada level 1.

Tentang Bonus Point Prajurit dan Jenderal

Seperti kalian ketahui bahwa Prajurit dapat di-*upgrade* menjadi Jenderal dan Jendral dapat di-*upgrade* menjadi High Jenderal. Di sini akan dijelaskan tentang poin yang didapat ketika kamu *upgrade*:

PRAJURIT > JENDERAL

Perhitungan bonus *stat* untuk prajurit ke jenderal diperoleh dari Total Stat (murni tanpa menggunakan alat perang) 20%.
Contoh: STR 50 DEX 40 LIFE 60 INT 40 adapun hasil yang diperoleh tidak bulat, maka akan mengalami pembulatan ke bawah.

20% (50+40+60+40) = 38 Bonus Point yang didapatkan.

Untuk Diingat!!!

Bonus kelebihan *stat* di saat masih menjadi Prajurit akan hilang jika tidak ditambahkan dahulu sebelum *upgrade*. Adapun statistik STR, DEX, LIFE, dan INT akan ter-*reset* menjadi *stat* jenderal pada level 1.

JENDERAL > HIGH JENDERAL

Setelah level kamu mencapai antara 79 - 99 maka kamu dapat meng-*upgrade* jenderal kamu menjadi *high* jenderal. Bonus Point yang didapatkan ialah total *stat* (murni tanpa menggunakan alat perang) 20%, adapun hasil yang tidak bulat, akan mengalami pembulatan ke bawah.
Contoh: Jenderal A dengan *stat* STR 200 DEX 100 LIFE 250 INT 150 maka bonus *stat* yang didapatkan setelah meng-*upgrade* ialah:

20% (200+100+250+150) = 140 bonus point yang didapatkan.

Untuk Diingat!!!

Bonus kelebihan status di saat masih menjadi Jenderal akan hilang jika tidak ditambahkan dahulu sebelum *upgrade*. Adapun statistik STR, DEX, LIFE, dan INT akan ter-*reset* menjadi *stat* high jenderal pada level 1.

Untuk Diperhatikan!!!

Pada saat kamu *upgrade* janganlah kamu lepaskan *equipment* dari prajurit bersangkutan. Jika kamu lepaskan maka kamu tidak akan bisa menggunakannya lagi sampai level *equipment* tersebut tercapai kembali.

Tips Mengenai Jendral:

1. Karena jenderal membutuhkan MP untuk menyerang menggunakan *skill*, maka sangatlah penting untuk menaikkan INT.
2. Mengingat dalam pertempuran kamu tidak dapat menggunakan *item*, maka sangatlah bijaksana jika kamu mengubah komposisi pasukan kamu dengan menambahkan beberapa prajurit pengisi MP dari negeri China.
3. Usahakan memiliki 1 jenderal yang dapat di-*upgrade*. Percayalah memiliki 1 High Jendral punya *skill* yang sangat luar biasa bagus.
4. Sangat disarankan memiliki jenderal yang skillnya merupakan area Attack. Karena dalam berburu kita tidak bertarung dengan 1 monster saja, tetapi dengan beberapa monster sekaligus.

Aturan *Upgrade* Jenderal

Untuk melakukan *upgrade* Jenderal, prajurit yang akan di-*upgrade* harus sama negaranya dengan karakter utama. Sebagai contoh: jika si A dari negara Korea, dan memiliki prajurit dari korea, maka si A DAPAT meng-*upgrade* prajurit menjadi jenderal. Di lain pihak, jika si A memiliki prajurit negara China, maka prajurit ini TIDAK bisa di-*upgrade*. Jadi kesimpulannya pemain bisa memiliki prajurit dari negara manapun, TETAPI jika ingin di-*upgrade* menjadi jenderal prajurit bersangkutan HARUS SAMA NEGARA dengan karakter utama.

Data Jendral

■ KOREA

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	40	60	50	20	10	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
13	16	1.000.000	-	45	Bow	Magic Flame Arrow	Holyfire	

LeeSunSin

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	35	65	45	15	10	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
9	12	1.550.000	-	55	Bow	Holyfire	Water Bomb, Killshot, Magic Flame Arrow	

ShinUp

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	60	40	80	10	20	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
20	25	1.000.000	-	50	Spear	Piercing	Holifire, Piercing	

KimSiMin

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	30	30	40	80	8	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
10	14	1.400.000	-	55	Stick	-	Lightning, Heal HP	

Samin

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	30	40	40	70	8	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
10	13	1.450.000	-	55	Fan	-	Paralyze	

Ryu

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	80	40	40	30	25	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
25	35	1.450.000	-	60	Sword	-	Bomb Flare	

KwonYul

KOREA

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Korea	Jendral	25	30	45	90	8	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
14	16	1.350.000	-	50	-	-	ManchunHau	

HaoJun

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	40	30	30	90	9	0	30
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
10	14	1.450.000	-	50	-	-	Ice Barrier, Heal MP	

SunBiYeon

CHINA

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	60	30	60	40	25	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
35	45	1.250.000	-	55	Sword	-	Bomb Flare	

JoSeungHun

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	55	35	80	20	15	30	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
20	35	1.600.000	-	65	Spear	Piercing	Piercing	

KwakHu

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	80	80	50	40	30	20	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
50	70	1.450.000	-	55	-	-	BigYuk Yellow Dragon	

BulPel

TAIWAN

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	90	30	50	20	35	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
25	40	1.450.000	-	50	Axe	-	Moon Axe, Savage Soul	

KingGiant

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	50	50	70	20	35	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
15	25	1.450.000	-	50	Fan	-	Paralyze	

ChukYung

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	40	70	50	20	15	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
20	24	1.050.000	-	50	Rifle	Killshot	Poison, Ghost shot	

Fernandes

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	25	35	40	100	8	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
14	20	1.350.000	-	55	Stick	-	Lightning, Heal HP	

ZhugeLiang

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	30	40	40	80	8	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
11	15	1.350.000	-	55	Beads	Earthquake	Burning darkstorm, Heal HP	

LimPyungHu

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
China	Jendral	60	60	50	30	15	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
20	23	1.050.000	-	45	Cannon	CannonBall	Heavenly Cannon	

YiRyung

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	40	50	55	20	20	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
18	25	1.300.000	-	60	Spin stone	Hurricane	Panda	

JoSoRim

TAIWAN

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	60	40	80	10	20	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
20	25	1.300.000	-	50	Staff	-	Pole Spin	

YuYungBok

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	30	40	50	70	8	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
11	15	1.350.000	-	55	Beads	-	Earthquake, Heal HP	

Sheisho

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	90	40	40	20	35	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
25	45	1.450.000	-	60	Spear	Piercing	Summoning pike	

SonYuChang

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	50	70	40	40	13	0	20
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
6	9	1.450.000	-	50	need Claw	Drain Life	Shadow Strike	

Asako

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Taiwan	Jendral	40	50	10	90	8	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
10	14	1.350.000	-	55	-	-	Storm magic	

SunHwa

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	80	50	20	40	25	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
15	25	1.450.000	-	55	Duo sword	-	Double Sword Dance	

Konishi

JEPANG

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	80	40	60	10	12	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
28	33	1.250.000	-	55	Sword	-	Bomb Flare	

Kato

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	30	30	50	80	8	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
12	18	1.350.000	-	45	-	-	Posession magic	

Seimei

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	40	60	50	20	15	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
6	9	1.050.000	-	45	Rifle	-	Killshot	

Wakizaki

Negara	Type	STR	DEX	LIFE	INT	DEF standar	A.Res	M.Res
Jepang	Jendral	50	50	50	20	17	0	0
ATT.Min	ATT.Max	Harga	need LVL	need CL	Senjata	Jurus Senjata	Jurus Standar	
16	20	1.600.000	-	65	Spear	Piercing	Hurricane	

Tokugawa

PANDUAN TAMBAHAN BERDAGANG

Ketika kamu memasuki sebuah kota, ada beberapa hal yang bisa kamu lakukan dan berhubungan dengan perdagangan:

1. Jual/beli *item*

Ini dapat kamu lakukan ketika kamu memasuki struktur bernama Toko Obat-obatan, Toko senjata, dan Pasar makanan. Kamu akan dihadapkan dua Window di mana Window sebelah kiri menampilkan daftar barang yang dijual oleh toko sementara yang di kanan adalah daftar barang yang ada di inventori unit perang kamu. Bila kamu hendak menjual barang, maka yang kamu lakukan adalah men-*drag item* yang ingin dijual dari Window sebelah kanan ke kiri. Sedangkan kalo ingin membeli kamu men-*drag item* yang ingin dibeli dari Window sebelah kiri ke kanan.

Ada satu hal yang perlu kamu perhatikan, yaitu nggak semua toko menjual *item* yang kamu miliki. Jadi ketika kamu menjual *item* yang tidak dijual di toko itu, maka harga jual *item* tersebut bakal berkurang. Supaya *item* tersebut nggak mengalami penurunan harga jual, maka kamu mesti mencari toko yang spesifik menjual barang itu. Untuk detilnya bisa kamu lihat di tabel daftar kota.

2.Investasi

Pada awalnya, ketika belum ada *user* yang melakukan investasi ke suatu kota, sudah terdapat investasi dasar dari kota yang disebut Basic Investment. Besarnya investasi ini sama dengan jumlah populasi kota atau besarnya "daya tahan" kota (misal: kota dengan populasi 300.000 orang akan mempunyai nilai Basic Investment 300.000 zin).
Ketika *user* melakukan investasi, maka jumlah uang minimum yang bisa diinvestasikan adalah 2% dan jumlah maksimum yang bisa diinvestasikan adalah 10%. Nilai tersebut adalah 2% ~ 10% dari total investasi yang terdapat di kota tersebut.

Dengan contoh yang sama, misalkan *user* memasukkan investasi pertama kali dengan nilai investasi Basic 300.000 zin, maka jumlah minimum yang bisa diinvestasi adalah 6000 zin dan jumlah maksimum yang bisa diinvestasi adalah 30.000 zin. Ingat, setiap satu karakter hanya bisa melakukan investasi 1 kali dalam jangka waktu 1 bulan Xian (1 hari kenyataan). Jadi, rencanakan investasi Kamu ke kota-kota dengan baik

Semua *user* bisa melakukan investasi ke kota manapun (tentu saja jika memiliki uang yang cukup). Ketika seorang *user* menjadi investor paling tinggi selama satu bulan Xian penuh (1 hari *real*) tanpa ada *user* lain yang bisa menyaingi (paling mudah dilihat berdasarkan presentase investasi *user* tersebut), maka dia berhak menjadi "pemilik" kota (mendapat gelar Top Investor). Gunakan informasi Wealth (*shortcut* W), untuk melihat data - data mengenai investasi pada kota - kota Kamu.

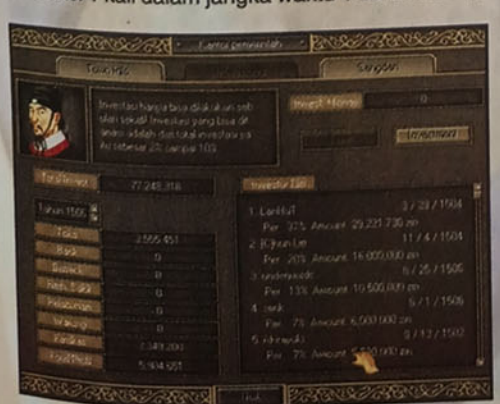
Ketika karakter tersebut sudah menjadi Top Investor, maka ia bisa mendirikan Sangdan yang berbasis di kota tersebut. Atau, jika sudah memiliki Sangdan maka ia akan mendapatkan gelar Hengsu di dalam jajaran anggota Sangdan.

Beberapa hal yang perlu diingat:

- Kamu dapat menarik investasi kamu dari sebuah kota (jika kamu sudah tidak ingin melakukan investasi lebih lanjut). Uang investasi yang kamu tarik akan langsung masuk ke dalam Bank. Ingat, Kamu hanya mendapatkan 30% dari total uang yang sudah kamu investasikan ke kota bersangkutan.
- Berhati-hatilah apabila presentase investasi kamu berada di bawah 1% dari total investasi. Apabila total investasi kamu di sebuah kota berada di bawah 1% maka investasi kamu akan hilang.
  Keuntungan bisa kamu dapatkan dari investasi ke kota-kota tersebut setiap pergantian tahun Xian (12 hari kenyataan). Uang yang kamu dapatkan dari setiap kota sebesar= Presentase investasi kamu di suatu kota x Total Profit kota tersebut.
  Semua kota, di mana kamu mempunyai investasi, akan dihitung dengan rumus yang sama. Keuntungan investasi tiap tahun adalah jumlah total dari presentase terhadap profit tersebut. Keuntungan total itu akan langsung kamu terima pada saat pergantian tahun Xian. Investasi bisa berkurang, itu terjadi bila ada Siegewar antar Sangdan. Pengertiannya, investasi kamu di kota digunakan untuk *repair* kota. Jika kota tersebut kalah, uang yang diinvestasikan akan berkurang 20% dan top investor di kota yang kalah akan berkurang lebih dari 20%.

3.Membuka Toko (Vending)

Vending adalah salah satu cara menjual barang di dalam dunia Xian. Berbeda dengan game *online* lain, vending di Xian hanya bisa dilakukan di tempat "special/dungeon" dan di bangunan bernama "pasar baru". Langkah–langkah melakukan *vending* adalah sebagai berikut:



1. Pastikan CL kamu di atas 20.
2. Siapkan barang-barang atau prajurit (Jenderal tidak dapat diperjual belikan) yang akan dijual.
3. Tekan CTRL-Y untuk membuka kotak dialog vending.
4. Ketika kamu tekan akan terdapat 5 *slot* yang digunakan untuk menaruh barang yang dijual.
5. Buka inventori karakter.
6. *Drag* semua barang yang akan dijual ke *slot* vending dan akan keluar kotak dialog yang menanyakan detil harga dan penjelasan barang yang dijual. Silahkan diisi sesuai keinginan.
7. Setelah selesai memasukan ke-5 barang untuk dijual tekan OK.
8. Terlihat tulisan berwarna coklat terdiri dari nama-nama barang yang dijual di atas kepala karakter kamu.
9. Jika ingin mengakhiri *vending*, klik kiri *mouse* kamu di area bebas dan akan keluar Window *pop up* yang menanyakan apakah ingin mengakhiri *vending*.

Dalam keadaan *vending*, karakter tidak dapat bergerak. Dan karakter juga tidak dapat berbicara, tetapi masih dapat melakukan *whisper* untuk berkomunikasi dengan karakter lain.

Untuk karakter lain yang ingin melihat barang-barang yang dijual, kamu hanya perlu klik *mouse* kiri di karakter yang melakukan *vending*. Barang-barang akan terlihat, dan untuk melihat keterangan barang yang dijual gunakan tombol SHIFT. Untuk membeli barang yang dijajakan, kamu hanya perlu *drag* barang yang akan dibeli ke inventori dan otomatis uang kamu akan terpotong sesuai harga barang itu.

4. Membuat Fasilitas

Salah satu cara untuk mendapatkan ZIN dalam Xian adalah dengan cara bekerja di Fasilitas Produksi. Terdapat 5 macam fasilitas pekerjaan yang dapat dimiliki *player*.

Plantation
Dibutuhkan CL 10 dan zin 200.000
Bangunan: WAREHOUSE, ORCHARD, MILL

Ranch
Dibutuhkan CL 16 dan zin 300.000
Bangunan: WAREHOUSE, BARN, BUTCHERY, PHARMACY

Wardrobe Factory
Dibutuhkan CL 20 dan zin 400.000
Bangunan: WAREHOUSE, SMITHY, TAILOR, MECHANICAL FAC., POTTERY, PHARMACY

Armor Factory
Dibutuhkan CL 30 dan zin 500.000
Bangunan: WAREHOUSE, HELMET FAC., BELT&GLOVE FAC., ARMOR FAC.

Weapon Factory
Dibutuhkan CL 30 dan zin 500.000
Bangunan: WAREHOUSE, SPEAR FAC., RIFLE FAC., SWORD FAC., FAN FAC., CLAW FAC., MONKSTICK FAC., AXE FAC., SPESIAL WEAPON FAC., POISON WEAPON FAC.

Setelah kamu membeli sebuah Fasilitas, kamu dapat mendirikan kelima bangunan di atas sesuai pilihan. Kamu dapat membuat *item-item* yang diperlukan di dunia Xian. Sebelumnya, kamu harus mengetahui dahulu informasi-informasi yang berlaku untuk fasilitas:

- Warehouse adalah bangunan pertama yang harus didirikan sebelum mendirikan bangunan yang lain. Di sinilah tempat menyimpan bahan baku, barang hasil produksi, dan juga kelebihan barang yang kamu peroleh dari *hunting*.
- Mula-mula akan terdapat 3 lahan kosong untuk membangun, dan 3 lahan kosong lagi dapat diekspansi kemudian hari.
- Dibutuhkan biaya 10.000 zin untuk ekspansi lahan kosong.
- Setiap bangunan kecuali Warehouse, dapat di-*upgrade* sebanyak 2x. *Upgrade* pertama dibutuhkan 1500 pekerjaan, dan *upgrade* kedua dibutuhkan 3000 pekerjaan.
- Setiap kali *upgrade* akan mendapatkan beberapa daftar *item* baru yang bisa diproduksi.
- Komposisi bangunan di lahan kosong itu tergantung pilihan pemilik fasilitas.
- Besarnya gaji dari setiap pekerjaan juga ditentukan pemilik fasilitas. Namun sistem memberikan batas minimal gaji untuk satu pekerjaan.
- Bahan yg dibutuhkan untuk membuat *item* akan hilang jika *item* telah selesai diproduksi.
- Alat yang dibutuhkan untuk produksi tidak akan hilang walaupun produksi telah selesai.
- *Item* yang telah selesai diproduksi akan langsung masuk ke dalam Warehouse.

Bagaimana memperoleh fasilitas?
Langkah yang harus diambil jika kamu ingin memiliki salah satu fasilitas produksi:

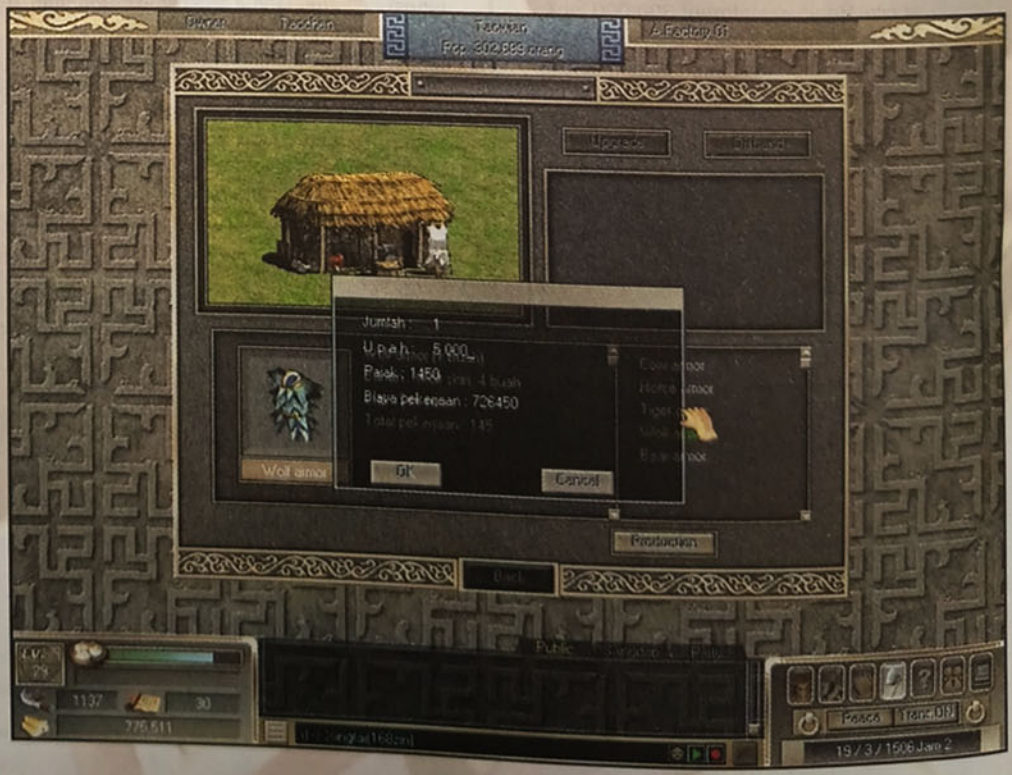
1. Pastikan CL dan zin kamu cukup untuk memperoleh fasilitas yang diinginkan.
2. Tekan tombol 'M' sampai terlihat map xian, lalu pilih 'Building'.
3. Pilih salah satu fasilitas yang diinginkan di kolom sebelah kanan *map*. Akan terlihat kota-kota mana yang mempunyai fasilitas tersebut.
4. Kunjungilah kota bersangkutan, (setiap fasilitas di tiap kota terdapat 20 Work Factory untuk dibeli). Jika ada salah satunya yang kosong, kamu bisa langsung membelinya. Jika sudah penuh kamu bisa ke kota lain yg menyediakan fasilitas produksi yang diinginkan.
5. Setelah membeli fasilitas produksi, kamu bisa mendirikan bangunan seperti yang kamu inginkan. Tapi jangan lupa bangunan pertama yang mesti didirikan adalah Warehouse.
6. Bila semua beres kamu tinggal memproduksi barang–barang sesuai keinginan dan persediaan bahan dasarnya yang kamu miliki.

Fasilitas bisa hilang, bila:

1. Kamu mangabaikan keberadaan Fasilitas itu sampe "hilang" dengan sendirinya. Untuk itu kamu harus menunggu selama 190 hari Xian (sekitar 6,3 hari). Untuk mengabaikannya, jangan jalankan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan Fasilitas Produksi tersebut (tidak ada perkerjaan sama sekali). Jika selama waktu tersebut tidak ada aktivitas, maka kamu akan "kehilangan hak" atas Fasilitas Produksi tersebut.
2. Jika aktivitas di pabrik tidak berubah. Biarpun ada aktivitas yang bisa dikerjakan di pabrik, jika tidak ada yang mau mengerjakannya selama 190 hari, maka Fasilitas hilang.
3. Pengaruh pertumbuhan populasi penduduk di suatu kota. Dengan bertambahnya jumlah penduduk yang ada di suatu kota, maka pekerjaan akan semakin cepat selesai.

5. Melelang

Lelang digunakan untuk menjual barang-barang dengan penawaran harga tertinggi. Di sini akan dijelaskan seluk beluk mengenai lelang. Untuk melelang kamu harus mencari struktur bernama



"Tempat pelelangan". Di dalam cari NPC "Take Auction" Langkahnya adalah:

1. Masukan barang berikut jumlahnya
2. Masukan harga minimum
3. Masukan harga maksimum
4. Lalu tekan Take Auction

Aturan melelang:

1. Barang yang dilelang akan hilang setelah 5 kali perputaran tanpa ada yang menawar.
2. Pajak 10% dari harga minimum akan langsung dikurangi dari inventori kamu.
3. Harga minimum maupun maksimum bisa dikosongkan, tetapi lebih baik diisi.
4. Take Auction hanya bisa dilakukan 1 kali.
5. Jika barang lelang sudah terjual akan keluar Window *popup* memberitahukan bahwa barang sudah terjual dan zin dari pelelangan langsung masuk ke bank.

Mengikuti Pelelangan:

Untuk mengikuti pelelangan kamu harus ke NPC "Pelelang". Dan akan keluar Window popup "Sudah mengikuti pelelangan". Kamu sudah berada di pelelangan dan siap untuk memberikan harga.

Aturan mengikuti pelelangan:

1. Barang yang dilelang akan bergulir dengan sendirinya secara *random*.
2. Waktu antara barang sekarang dan barang selanjutnya yang dilelang adalah 30 detik.
3. Waktu untuk memberikan harga ialah 30 detik. Contoh, jika pemain A telah memberi harga dan dalam waktu 30 detik tidak ada orang lain yang memberi harga tandingan, maka pemain A yang mendapatkan barang.
4. Jika inventori kamu penuh, maka kamu tidak bisa memberikan harga.
5. Jumlah total barang yang dilelang adalah 300 *item*. Berarti hanya 300 *user* yang dapat melelang barangnya.

Tips Mendapatkan Zin di Xian

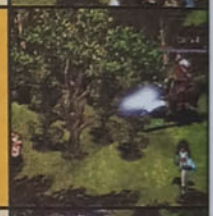
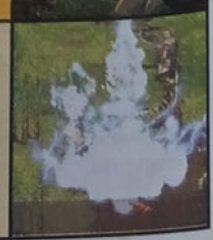
1. Jual beli *item* (barang) dan prajurit baik antar sesama Xianer maupun dengan pedagang yang ada di beberapa kota.
2. Menjadi investor di beberapa kota (hasilnya dalam jangka waktu yang lama ± 1 tahun)
3. Bekerja di fasilitas produksi

Mendapatkan Zin dengan cepat

Pertama kita harus tahu dulu barang apa yang akan dijual, dan lokasi yang cocok untuk berjualan. Sebagai contoh jika kamu berjualan bahan makanan (Heaven Peach, King Rice) atau bahan penyembuh HP (Jeju Pig Meat, Chicken Stew) di tempat pertempuran yang sangat jauh dari kota (Gunung Besar, Gunung Hanla), kamu dapat menjual barang tersebut dengan harga di atas harga pasaran. Karena pemain yang *hunting* di sana lebih memilih membeli dari kamu, dibandingkan harus jalan jauh menuju kota.

Di atas adalah salah satu contoh yang dapat diterapkan oleh pemain, masih banyak tempat lain yang strategis yang dapat digunakan oleh pemain untuk berdagang dengan harga sedikit lebih mahal di atas harga pasaran. Pemain diharapkan berimprovisasi dalam mengumpulkan ZIN dengan sering-sering berdagang dan menabung uang di bank.

DAFTAR JURUS DI XIAN

Nama jurus	Jendral/Unit	Keterangan	Hot key	Damage	Lain-lain	
Drain Life	Asako/Ninja: di atas senjata H.Evilclaw (Hanya senjata H).	1/3 damage yang diberikan ke musuh akan menjadi HP	-	-	-	
Heal HP	Jendral/Unit yang bisa Heal.	1 MP menyembuhkan 3 HP	-	-	-	
Heal MP	SunBiYeon/Sorceress	Sorceress: 1 MP memberikan 1.2 MP SunBiYeon: 1 MP memberikan 2 MP	-	-	-	
Fire Arrow	LeeSunSin, ShinRip/Archer, Hrs.Archer: di atas senjata H.Ironbow atau H.Longbow (Hanya senjata H).	-	-	-	-	
Magic Flame Arrow	LeeSunSin, ShinRip/Archer, Hrs.Archer: Senjata H.Tigerbow H.Doublebow (Hanya senjata H).	Sekali tembak memerlukan 2 MP	-	ATT X 1.5	-	
Piercing	Tokugawa, KimSiMin, KwakHu, SonYuChang / unit dengan senjata Spear: di atas sejata H.Crossspear (Hanya senjata H).	Sekali tembak memerlukan 2 MP	-	-	Jurus ini akan membuat jarak serangan Spear menjadi bertambah	
Water Bomb	ShinRip.	Perlu 10 MP	W	-	Jurus ini dapat mematikan api yang ada di tanah	
Wind Force	MA.Warrior	Perlu 20 MP	E	-	-	
Ghost Shot	Fernandez	Perlu 30 MP	-	-	Menjadikan M.Res musuh 0%.	
Earthquake	Sheisho, LimPyungHu/dan senjata di atas H.Ic.Witchdoll, H.Gangsterbeads (Hanya senjata H).	Perlu 40 MP	E	-	Damage dari jurus ini dipengaruhi ATT, namun memiliki perhitungan yang berbeda untuk karakter utama, unit, atau Jendral	
Lightning	ShaMin, ZhugeLiang/di atas senjata H.Garudastick (Hanya senjata H).	Perlu 40 MP	T	ATT +(4 X LV)	Seiring dengan bertambahnya level pengguna, Lightning akan bertambah besar area damagenya	

Nama jurus	Jendral/Unit	Keterangan	Hot key	Damage	Lain-lain	
Fiery Shower	LeeSunSin, ShinRip: Senjata H.Power bow,H.Warrior bow, Zeus bow (Hanya senjata H).	Perlu 50 MP	F	-	Jurus ini akan memberikan kerusakan pada musuh sepanjang garis lurus jurus ini ditembakkan	
Moon Axe	KingGiant/Axeman: di atas senjata H.Killeraxe (Hanya senjata H).	Perlu 50 MP	I	-	-	
Ice Barrier	SunBiYeon	Perlu 50 MP	R	-	Menciptakan tembok es untuk menghalangi jalan musuh	
Heavenly Cannon	YiRyung	Perlu 50 MP	F	ATT X 1.25	-	
Storm magic	SunHwa	Perlu 60 MP	T	ATT X 3.5	-	
Savage Soul	KingGiant	Perlu 80 MP	Q	-	Dengan jurus ini kekuatan KingGiant akan meningkat 1,5 kali lipat	
Shadow Strike	Asako	Perlu 80 MP	C	-	Mengeluarkan bayangan Asako. Kemampuan bayangan ini sama dengan Asako.	
Paralyze	Ryu, ChukYung/ Confucian, Adventure: di atas senjata H.Bamboofan (Hanya senjata H)	Perlu 100 MP	F	-	Lamanya waktu Paralyze tergantung pada besarnya ATT	
Burning Darkstorm	LimPyungHu	Perlu 100 MP	T	ATT X 2	-	
Hellfire	KimSiMin	Perlu 100 MP	E	-	-	
Posession Magic	Seimei	Perlu 100 MP	C	-	Jurus ini akan membuat satu unit musuh yang menjadi target dapat kita kendalikan.	
Hurricane	Tokugawa, JoSeRim/ Fm.Warrior: H.IronSPstone (Hanya senjata H).	Perlu 100 MP	E	ATT X 0.6	Hurricane akan mengejar target dan akan memberikan kerusakan selama beberapa detik	

Nama jurus	Jendral/Unit	Keterangan	Hot key	Damage	Lain-lain	
Bomb Flare	Kato, KwonYul, JoSeungHun/ unit dengan senjata Sword: H.Longsword (Hanya senjata H).	Perlu 100 MP	I	ATT X 2	Kerusakan Bomb Flare akan diberikan kepada musuh yang berada disekeliling unit pengguna jurus	
Poison	Fernandez	Perlu 100 MP	C	ATT / 4	-	
Pole Spin	YuYungBok	Perlu 100 MP	B	ATT X 0.5	Jurus ini akan menyerang musuh dan memberikan kerusakan selama beberapa detik Pole Spin berputar	
ManchunHau	HaoJun	Perlu 100 MP	E	ATT X 0.66	Jurus ini akan memberikan kerusakan pada target dan sedikit pada sekelilingnya, selama masih berada pada area badai jarum tersebut	
Double Sword	Konishi	Perlu 100 MP	E	ATT X 0.4	Kerusakan akan diberikan pada sekeliling Jendral Konishi selama jurus ini aktif	
Dance BigYuk Yellow Dragon	BulPe	Perlu 100 MP	T	ATT / 12	-	
Cannonball	YiRyung/Cannonman: di atas senjata H.Magiccannon (Hanya senjata H).	Perlu 150 MP	R	ATT X 1.25	-	
Panda	JoSeRim	Perlu 300 MP	D	-	JoSeRim memanggil Panda. Kemampuan Panda itu 3X lipat dari JoSerim.	
Killshot	Wakizaki, ShinLip, Fernandez/ Prajurit senapan: di atas senjata H.Doublerifle (Hanya senjata H).	-	-	ATT X 4	-	
Summoning Pike	SonYuChang	300 MP	F	1000 + [(ATT+LV) X 3]	-	

Data Grade Jenderal

Nama	Negara	Grade Lv	Senjata	STR	DEX	LIFE	INT	A.Res	M.Res	ATT.Min	ATT.Max	HP	MP	
HaoJun ThunderCar	Korea	79	-	77	26	256	154	4	100	68	81	1024	616	
LeeSunSin TurtleCar	Korea	99	Bow	115	57	315	86	9	100	39	48	1260	344	
Seimei DragonCar	Jepang	79	-	50	50	251	151	3	100	72	86	1004	604	
Wakizaki QuakeCar	Jepang	99	Rifle	116	87	319	58	8	100	45	51	1276	232	
SunHwa Phoenix	Taiwan	79	-	78	52	233	155	2	100	60	74	932	620	
SonYuChang DragonCar	Taiwan	89	Spear	133	57	330	57	9	100	48	64	1320	228	
SunBiYeon SiegeCar	China	79	-	129	51	231	103	10	100	72	88	924	412	
YiRyung Transporter	China	99	Cannon	172	57	287	57	5	100	25	35	1148	228	

Skill Grade Jendral

■KOREA

Pemilik Skill Ini:
LEE SUN SIN
Nama Skill:
Flaming Dragon

Deskripsi: Jurus mengeluarkan naga dan bergerak mengitari jenderal ini, akan memberikan kerusakan bagi siapa saja yang berada di sekitarnya.

Pemilik Skill Ini:
HAO JUN
Nama Skill:
Neo Thunder

Deskripsi: Jurus memanggil petir dan menembakkannya menyebar ke segala penjuru. Tergantung dari posisi lawan yang terkena petir, kerusakannya bisa berakibat fatal.

■JEPANG

Pemilik Skill Ini:
WAKIZAKI
Nama Skill:
Volcano

Deskripsi: Jurus mengeluarkan gunung berapi ini sangat efektif di tengah kerumunan musuh, sehingga semua musuh akan terkena panasnya lahar volcano.

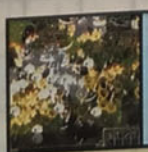
Pemilik Skill Ini:
SEIMEI
Nama Skill:
Poison Splash

Deskripsi: SeiMei mengeluarkan kabut beracun di sekeliling kendaraannya dan akan memberi kerusakan bagi siapa saja yang berada dalam area kabut itu.

■TAIWAN

Pemilik Skill Ini:
SON YU CHANG
Nama Skill:
Burning Dragon

Deskripsi: Jurus mengeluarkan naga dan akan bergerak ke satu arah sasaran. Naga api ini akan membakar semua yang dilaluinya.



Pemilik Skill Ini:
SUN HWA
Nama Skill:
Rain Of Fire

Deskripsi: Jurus ini mempunyai area attack yang luas dan memberi kerusakan yang dasyat, sehingga musuh yang berada dalam wilayah hujan api ini akan cepat binasa.

■CHINA

Pemilik Skill Ini:
SUN BI YEON
Nama Skill:
Heavenly Bomb

Deskripsi: Kerusakan dari tembakan jurus ini sangat luar biasa. Begitu mengenai wilayah musuh maka daerah sekitar sasaran juga akan terkena efek serangan.

Pemilik Skill Ini:
YI RYUNG
Nama Skill:
Infinite Bombardment

Deskripsi: Begitu diaktifkan, Yi Ryung akan menembak terus pada semua musuh di wilayah serangannya. Tembakan ini tidak akan berhenti sampai di-nonaktifkan.

Dungeon *XIAN*

Donjon Militer Lt. 1
Monster: Robber(9000), Spider, EvilSpirit,
BP: diatas 4000

Donjon Militer Lt. 2
Monster: Robber, EvilSpirit,
BP: diatas 4000

Goa Jagoan Lt. 1
Monster: Bat(428), Toad(600)

Goa Jagoan Lt. 2
Monster: MinionCow(798), Goblin(2435)

Goa Jagoan Lt. 3
Monster: MinionCow (1152), Goblin (3010)

Jalan Bawah Tanah Lt. 1
Monster: Umbrella Soul, Ogre, MaidenSoul

Jalan Bawah Tanah Lt. 2
Monster: Evil Skeleton, Zombie, Evil SeaKing

Jalan Bawah Tanah Lt. 3
Monster: Evil Skeleton, Evil Mammoth, Evil Fm. Shaman

Jalan Bawah Tanah Lt. 4
Monster: Evil Skeleton , Evil Pirate Captain, Evil Skeleton Warrior

Jalan Bawah Tanah Lt. 5
Monster: Zombie, GrimReaper, Anaconda

Jalan Bawah Tanah Lt. 6
Monster: GrimReaper, Evil Samurai

Gunung Wolgibong
Monster: White Tiger, WildBoar, Bear, Big Bear

Goa SeaBed Geojye Lt. 1
Monster: Bat, Walrus, toad, SeaTurtle

Goa SeaBed Geojye Lt. 2
Monster: Toad SeaTurtle, walrus, SeaKing

Danau Seribu tahun
Monster: YariFt. Man, Queen J

Puncak Danau Seribu tahun
Monster: Fm. Shaman, Auta

Gunung Hanla
Monster: Stump, Toad, Treeman, Goblin, RockGiant

■ JEPANG

Gunung Ishizuchi Lt. 1
Monster: Bat, Toad, Worm

Gunung Ishizuchi Lt. 2
Monster: Worm, Gnat, FrogFish, Spider

Gunung Ishizuchi Lt. 3
Monster: Bat, Centipede, Cyclops

Gunung Ishizuchi Lt. 4
Monster: Centipede, Cyclops, Fire Dragon

Istana Hantu Lt. 1
Monster: FrogFish, Demon, Wizard

Istana hantu Lt. 2
Monster: Evil Wizard, Demon, Banshee

Goa SeaBed Jepang
Monster: SeaTurtle, bat, Toad

Daftar Item

	LV	STR	DEX	LIFE	INT	Weight	DEF	AR	MR
Ring									
Wood ring	5	0	0	0	2	2	-	0	0
Bronze ring	10	0	0	0	4	2	-	0	0
Jade ring	20	0	0	0	6	3	-	0	0
Silver ring	30	0	0	0	8	3	-	0	0
Gold ring	40	0	0	0	10	3	-	0	0
Amethyst ring	50	0	2	0	10	2	-	0	0
Red ruby ring	60	0	3	0	11	2	-	0	0
Obsidian ring	70	0	4	3	12	1	-	0	0
Tiger eye ring	75	1	5	4	13	1	-	0	0
Kwan's ring	80	10	10	10	5	1	-	0	0
Diamond ring	90	2	6	5	14	1	-	0	0
Zhuge Liang ring	95	20	20	20	20	2	-	0	0
Shoes									
Straw sandal	1	0	2	0	0	2	-	0	0
Peasant shoe	5	0	4	0	0	2	-	0	0
Silk shoe	10	0	6	0	0	2	-	0	0
Wood shoe	15	0	8	0	0	3	-	0	0
Tanghe	20	0	10	0	0	3	-	0	0
Choori	30	0	12	2	0	1	-	0	0
Keda	40	0	14	3	0	1	-	0	0
Jade shoe	50	0	16	4	0	1	-	0	0
Suhwaja	60	0	18	5	0	1	-	0	0
Military boots	70	5	15	6	0	2	-	0	0

	LV	STR	DEX	LIFE	INT	Weight	DEF	AR	MR	
Steel shoes	75	15	15	0	0	3	-	10	0	
Gale sandal	80	0	30	0	0	3	-	0	0	
Belt										
Peasant belt	1	0	0	0	0	1	1	0	0	
Silk belt	6	0	0	0	0	2	2	0	0	
Skin belt	11	0	0	0	0	2	3	0	0	
Bronze belt	16	0	0	0	0	2	4	0	1	
Iron belt	21	0	0	0	0	3	5	0	2	
Blue belt	25	0	0	0	0	3	6	0	4	
Copper belt	29	0	0	0	0	3	7	0	6	
Hwachun belt	33	0	0	0	0	3	8	0	8	
Red belt	37	0	0	0	0	4	9	0	10	
Black belt	41	0	0	0	0	4	10	0	12	
Euychun belt	45	0	0	0	0	4	11	0	14	
D.silk belt	49	0	0	0	0	5	12	0	16	
Ceyoi belt	53	0	0	0	0	5	13	0	18	
Metal belt	57	0	0	0	0	5	14	0	20	
Wang's belt	65	0	0	0	30	6	1	0	10	
Sesa's belt	75	10	0	10	0	5	15	0	10	
Gloves										
Peasant glove	1	0	0	0	0	1	1	0	0	
Cotton glove	5	0	0	0	0	1	2	0	0	
Silk glove	9	0	0	0	0	1	3	0	0	
Skin glove	13	0	0	0	0	2	4	0	0	
Wisteria glove	17	1	0	0	0	3	5	0	0	
Bronze glove	21	0	0	0	0	4	6	0	0	
Iron glove	25	2	0	0	0	5	7	0	0	
Blue glove	29	4	0	0	0	6	8	0	0	
Red glove	33	4	0	0	0	7	9	0	0	
Dr.silk glove	37	4	0	0	0	8	10	0	0	
Copper glove	41	2	0	0	0	5	11	0	0	
Dr.blue glove	45	2	0	0	0	6	12	0	0	
Ceyoi glove	49	2	0	0	0	7	13	0	0	
Hwachun glove	53	6	0	0	0	7	14	0	0	

	LV	STR	DEX	LIFE	INT	Weight	DEF	AR	MR	
Euychun glove	57	6	0	0	0	8	15	0	0	
Metal glove	60	6	0	0	0	9	16	0	0	
S.Spirit glove	70	0	0	0	20	11	15	0	0	
Kenji's glove	80	10	10	0	0	10	18	0	0	
Armor										
Cow armor	3	0	0	0	0	7	5	0	0	
Horse armor	5	0	0	0	0	8	9	0	0	
Tiger armor	10	0	0	0	0	9	14	0	0	
Wolf armor	13	0	0	0	0	9	16	0	0	
Bear armor	17	0	-1	0	0	9	18	0	0	
Wood armor	20	0	0	0	0	11	23	0	0	
Oak armor	23	0	0	0	0	13	27	0	0	
Pine armor	25	0	0	0	0	11	27	0	0	
Bamboo armor	28	0	0	0	0	9	32	0	0	
Wisteria armor	32	0	-2	0	0	10	36	0	0	
Bronze armor	35	0	0	0	0	13	38	0	0	
Iron armor	38	0	-2	0	0	17	41	0	0	
Blue armor	40	0	-2	0	0	20	43	0	0	
Copper armor	42	0	-4	0	0	20	45	0	0	
Boin armor	42	0	-4	0	0	20	45	0	0	
Hwachun armor	45	0	-6	0	0	22	47	0	0	
Red armor	47	0	-2	0	0	25	50	0	0	
Black armor	50	0	-4	0	0	25	54	0	0	
Devil horse	50	0	-4	0	0	25	54	0	0	
Euychun armor	53	0	-6	0	0	28	56	0	0	
Dr.silk armor	55	0	-2	0	0	30	59	0	0	
Ceyoi armor	57	0	-4	0	0	30	61	0	0	
Shadow armor	57	0	-4	0	0	30	61	0	0	
Metalic armor	60	0	-6	0	0	33	63	0	0	
Ag.tiger armor	70	0	5	0	0	22	62	0	0	
Thorn armor	80	10	15	5	0	30	85	0	0	
Hyunmoo armor	80	20	0	0	0	22	81	20	0	
Jujak armor	80	0	10	10	0	20	81	10	0	
Baekho armor	80	30	-5	0	0	38	90	0	0	

	LV	STR	DEX	LIFE	INT	Weight	DEF	AR	MR	
Suryong armor	80	0	0	0	10	18	81	30	30	
Shine armor	120	5	0	5	0	50	300	0	0	
Chiu armor	130	15	25	0	0	40	120	0	0	
Red.Drg armor	130	50	0	0	0	45	140	0	0	
Dragon armor	135	0	40	0	0	25	130	10	0	
Valor armor	135	0	0	40	0	52	150	5	5	
Crown armor	140	0	0	0	30	35	100	40	40	
Helm										
Peasant helm	2	0	0	0	0	1	1	0	0	
Cow helmet	3	0	0	0	0	2	2	0	0	
Horse helmet	5	0	0	0	0	3	4	0	0	
Tiger Helmet	10	0	0	0	0	2	8	0	0	
Wolf helmet	13	0	0	0	0	2	7	5	0	
Bear Helmet	17	0	0	0	0	2	9	0	0	
Wood Helmet	20	0	0	0	0	3	11	0	0	
Quercus oak Helmet	23	0	0	0	0	3	13	0	0	
Pine Helmet	25	0	0	0	0	4	14	0	0	
Bamboo Helmet	28	0	0	0	0	4	15	5	0	
Wist.helmet	32	0	0	0	0	4	18	0	0	
Bronze helmet	35	0	0	0	0	5	19	0	0	
Iron helmet	38	0	0	0	0	6	20	10	0	

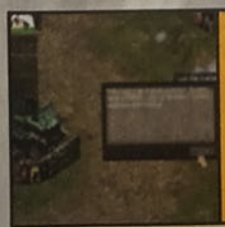
	LV	STR	DEX	LIFE	INT	Weight	DEF	AR	MR	
Blue helmet	40	0	0	0	0	7	21	10	0	
Copper helmet	42	0	0	0	0	5	22	20	0	
Hwachun helmet	45	0	0	0	0	8	23	15	0	
Red helmet	47	0	0	0	0	8	24	10	0	
Black helmet	50	0	0	0	0	7	26	20	0	
Euychun helmet	53	0	0	0	0	9	27	15	0	
Dr.silk helmet	55	0	0	0	0	10	29	10	0	
Ceyoi helmet	57	0	0	0	0	9	30	20	0	
Metal helmet	60	0	0	0	0	11	31	15	0	
Ag.tiger helmet	70	0	5	0	0	8	25	20	0	
Thorn helmet	80	5	5	0	5	12	40	0	0	
Hyunmoo helmet	80	5	0	5	0	10	40	5	0	
Jujak helmet	80	0	5	5	0	8	40	5	0	
Baekho helmet	80	10	0	5	0	13	40	0	0	
Suryong helmet	80	0	5	5	0	8	40	10	10	
Silver helmet	120	5	0	0	0	35	200	0	0	
Chiu helmet	130	10	15	0	0	25	65	0	0	
Red.Drg helmet	130	25	0	0	0	30	80	0	0	
Dragon helmet	135	0	20	5	0	15	70	5	0	
Valor helmet	135	0	0	20	0	35	70	5	5	
King's crown helmet	140	0	0	0	10	20	60	10	10	

QUEST

Di Xian, ada dua jenis *quest*. Pertama *quest* bertarung (yang akan meningkatkan level karakter serta unit kamu) serta *quest* berdagang. *Quest* bertarung dan berdagang bisa kamu lakukan secara bersama-sama, yang membedakan antara kedua *quest* ini selain tujuan misinya yang mengacu pada perdagangan dan pertarungan, juga NPC yang mesti ditemui. Setiap karakter hanya bisa melakukan *quest* negaranya saja. Untuk mengetahui posisi NPC yang mesti ditemui kamu bisa melihat map. Semakin tinggi tingkatan *quest* yang berhasil kamu lakukan semakin sulit misinya. Berikut data *quest* yang bisa kamu lakukan masing-masing negara.

■ KOREA
(NPC: LEEYULBOK)

Quest Mendapatkan Uang Modal



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
1000 zin, 1 Peasant glove
Quest
Melihat sekeliling

"Setelah berbicara dengan LeeYulBok, berkelilinglah sebentar. Kemudian kembali dan berbicara dengannya."

Quest Membeli barang

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
500zin,1Peasant belt,CE+10
Quest
Membeli 1 Chicken meat

"Pergilah ke kota Hanyang. Masuklah ke Pasar makanan. Beli 1 Chicken meat disitu."

Quest Bekerja di fasilitas produksi

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant helmet, CE +25
Quest
Melakukan 30 pekerjaan di Fasilitas Produksi.

"Pergilah ke kota mana saja yang memiliki Fasilitas Produksi aktif. Selesaikan 30 pekerjaan lalu kembali ke LeeYulBok."

Quest Belajar menabung di Bank

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Straw sandals, CE +15
Quest
Menabung di Bank

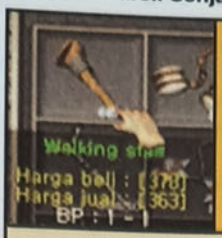
"Di Hanyang terdapat Bank. Cobalah menabung di sana."

Quest Belajar berdagang

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant clothes, CE +40
Quest
Mencari informasi harga-harga item di 10 kota.

"Informasi harga akan otomatis tercatat setelah masuk ke dalam toko-toko (Toserba, Pasar makanan, Toko Senjata, Toko obat)."

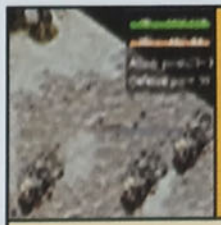
Quest Membeli Senjata



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant shoes, EXP +5, CE +25
Quest
Membeli 1 Walking staff

"Item Walking staff bisa didapatkan pada kota Buyeo. Selain itu, bisa pula diperoleh pada Seongjin, Hyesan, dan Haeju."

Quest Penelitian Wolgibong



Syarat Quest
BP di atas 1200
Hadiah Quest
Bear skin armor EXP +650, CE +45
Quest
Menangkap 40 WhiteTiger

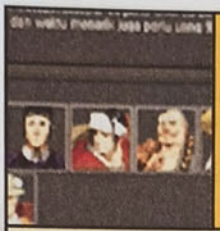
"Pergilah ke Wolgibong di utara Korea di dekat Junggang-jin. WhiteTiger merupakan monster yang sangat berat. Pikirkan lagi untuk menyelesaikan quest bersama party."

Quest Cara menarik Carrier

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Licorice, CE +10
Quest
Merekrut Carrier.

"Pergilah ke kota Hanyang, lalu masuk ke Barrack (tempat penyewaan Prajurit). Sewa/tarik 1 Carrier lalu kembali ke LeeYulBok."

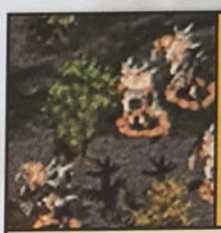
Quest Belajar menarik Prajurit



Syarat Quest
di atas Level 6
Hadiah Quest
Tiger skin armor, EXP +100, CE +10
Quest
Merekrut 3 Prajurit

"Barrack tempat merekrut Prajurit berada pada kota Hanyang, Pusan, Inchun, Milyang, Daegu, Sinuiju dan lainnya."

Quest Penelitian Goa Jagoan



Syarat Quest
BP di atas 1600
Hadiah Quest
H.Short sword EXP +750, CE +60
Quest
Menangkap 40 MinionCow

"Pergilah ke Goa Jagoan di dekat kota Taebaek. MinionCow berada di dalam Goa Jagoan tingkat 2 atau 3. Monster tersebut seharusnya tidak terlalu menyulitkan, karena memiliki HP yang cukup rendah."

(NPC: KIMGYUL)

Quest Belajar bertempur

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Young antler, EXP +15, CE +15
Quest
Menangkap 10 Deer

"Deer bisa ditemui pada daerah sekitar Hanyang."

Quest Penelitian Goa Daegwan

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Cotton clothes, EXP +200, CE +30
Quest
Menangkap 30 Foxhound

"Bukalah peta untuk mencari lokasi Goa Daegwan. Pergilah ke sana dan masuk sampai ke Barisan Goa Daegwan. Di sana terdapat banyak monster Foxhound."

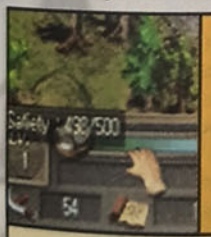
(NPC: WANGGON - BERDAGANG TINGKAT 2)

Quest Berdagang Ke Negeri Lain

Syarat Quest
Di atas CE 800
Hadiah Quest
CE 55
Quest
Membeli 1 Fish and Rice

"Belilah 1 Fish and Rice dari Pasar Makanan di Jepang lalu berikan ke WangGon"

Quest Menyembuhkan kelaparan



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Slingshot, EXP +5, CE +5
Quest
Memenuhi Satiety sampai dengan 500

"Berbagai makanan untuk mengembalikan Satiety bisa dapat dari Pasar makanan, atau dari beberapa item yang dijatuhkan musuh."

Quest Membersihkan Pulau Kyushu

Syarat Quest
BP di atas 550
Hadiah Quest
Wolf skin armor, EXP +400, CE +35
Quest
Menangkap 30 Gnat

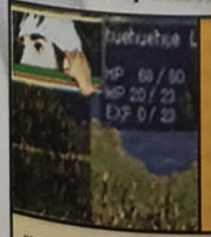
"Kyushu terdapat di daratan JEPANG. Di pulau Kyushu, dapat ditemui monster Gnat. Untuk mencapai daratan Kyushu, pergilah ke Pusan dan naik kapal ke Fukuoka."

Quest Hot Key

Syarat Quest
Di atas CE 1300
Hadiah Quest
CE 200
Quest
Membeli 8 Sliced Raw Fish

"Belilah 8 Sliced Raw Fish dari Pasar Makanan di Jepang lalu berikan ke WangGon"

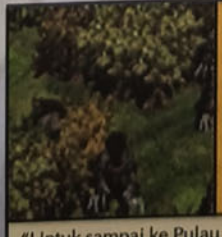
Quest Level up dan Kemampuan



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Cow skin helmet, EXP +20, CE +5
Quest
Menaikan level sampai dengan level 4.

"Hanya perlu menaikkan level karakter sampai dengan level 4."

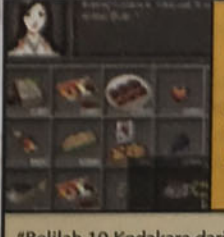
Quest Penelitian Pulau Shikoku



Syarat Quest
BP di atas 650
Hadiah Quest
Longspear, EXP +500, CE +40
Quest
Menangkap 40 Wereboar

"Untuk sampai ke Pulau Shikoku, pergilah ke Pusan dan naik kapal ke Fukuoka. Dari Fukuoka, naiklah kapal ke Tokushima. Di situ banyak terdapat monster Wereboar."

Quest Penggunaan Lapak



Syarat Quest
Di atas CE 2000
Hadiah Quest
CE 400
Quest
Membeli 10 Kodakara

"Belilah 10 Kodakara dari Pasar Makanan di Jepang lalu berikan ke WangGon"

Quest Belajar Fasilitas Produksi 1

Syarat Quest
Di atas CE 2800
Hadiah Quest
CE 1500
Quest
Melakukan 500 pekerjaan di Fasilitas Produksi

"Pergilah ke kota mana saja yang memiliki Fasilitas Produksi aktif. Selesaikan 500 pekerjaan lalu kembali ke WangGon"

Quest Menangkap Bandit 2

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 8500, 7000 Zin
Quest
Mengalahkan Caucau di China

"Kalahkan Caucau di China dan ambil 7 L.Rifles lalu berikan ke WangGon"

Quest Perburuan Icewitch

Syarat Quest
Di atas BP 3500
Hadiah Quest
Bamboo armor, EXP 20000, CE 150
Quest
Mengalahkan 300 Icewitch

"Kalahkan 300 Icewitch di Goa Asahidake lalu kembali ke HongGulTong"

Quest Belajar Fasilitas Produksi 2

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 3500
Quest
Mengalahkan Monion Cow atau Walrus

"Kalahkan Monion Cow atau Walrus di Goa Seabed Geojye dan ambil 2 spirit steel, lalu berikan ke WangGon"

Quest Menangkap Bandit 3

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 9000, 9000 Zin
Quest
Membeli 100 Bellflowers root

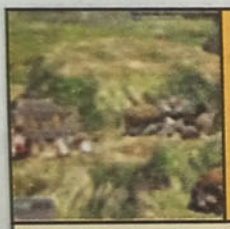
"Belilah 100 Bellflowers root dari Toko Obat di China lalu berikan ke WangGon"

Quest Penaklukan RockGiant

Syarat Quest
Di atas BP 4500
Hadiah Quest
Choori, EXP 30000, CE 200
Quest
Mengalahkan RockGiant

"Kalahkan RockGiant di Gunung Hanla dan ambil 30 Marble lalu berikan kembali ke HongGulTong"

Quest Belajar Fasilitas Produksi 3



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 5000
Quest
Menjalankan Fasilitas Produksi

"Jalankan Fasilitas Produksi untuk 2 syrup cake lalu berikan ke WangGon"

Quest Menangkap Bandit 4

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 9500, 10000 Zin
Quest
Membeli 5 Wolf armor

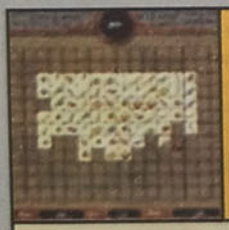
"Belilah 5 Wolf Armor dari Toko Senjata di Jepang lalu berikan ke WangGon"

Quest Penaklukan Evilspirit

Syarat Quest
Di atas BP 5500
Hadiah Quest
Bronze armor, EXP 50000, CE 250
Quest
Mengalahkan Evilspirit

"Kalahkan 400 Evilspirit di Donjon Militer lalu kembali ke HongGulTong"

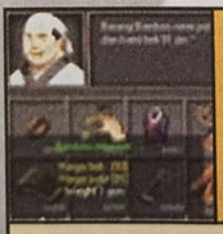
Quest Belajar Sangdan



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 7000
Quest
Melakukan 600 pekerjaan di Fasilitas Produksi

"Pergilah ke kota mana saja yang memiliki Fasilitas Produksi aktif. Selesaikan 600 pekerjaan lalu kembali ke WangGon"

Quest Menangkap Bandit 5



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 15000, H.Killeraxe
Quest
Membeli 100 Bamboo Wine pot

"Belilah 100 Bamboo Wine pot dari Toserba di Taiwan lalu berikan ke WangGon"

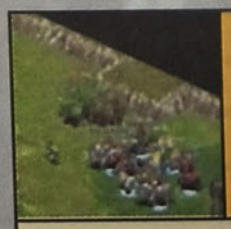
Quest Penaklukan Centipedes

Syarat Quest
Di atas BP 7000
Hadiah Quest
Copper armor, EXP 60000, CE 1500
Quest
Mengalahkan Centipedes

"Kalahkan 500 Centipedes di Gunung Ishizuchi lalu kembali ke HongGulTong"

(NPC: HONGGULTONG - QUEST BERTEMPUR TINGKAT 2)

Quest Menangkap Bandit 1



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CE 8000, 5000 Zin
Quest
Mengalahkan Bandit di Korea

"Kalahkan Bandit di Korea dan ambil 5 L.Shortbows lalu berikan ke WangGon"

Quest Penaklukan Seaturtle

Syarat Quest
Di atas BP 3000
Hadiah Quest
Iron glove, EXP 15000, CE 100
Quest
Mengalahkan Seaturtle

"Kalahkan Seaturtle dan ambil 3 Hardbark lalu kembali ke HongGulTong"

Quest Penangkapan Cyclops

Syarat Quest
Di atas BP 8000
Hadiah Quest
Hwachun armor, EXP 60000, CE 1800
Quest
Mengalahkan Cyclops

"Kalahkan 600 Cyclops di Gunung Ishizuchi lalu kembali ke HongGulTong"

Quest Penangkapan Worm

Syarat Quest
Di atas BP 9000
Hadiah Quest
Red armor, EXP 100000, CE 2000
Quest
Mengalahkan Worm

"Kalahkan 700 Worm di Gunung Ishizuchi lalu kembali ke HongGulTong"

Quest Mengalahkan Robbers

Syarat Quest
Di atas BP 10000
Hadiah Quest
Black armor, EXP 150000, CE 4000
Quest
Mengalahkan Robbers

"Kalahkan 1000 Robbers di Donjon Militer lalu kembali ke HongGultong"

(NPC: KIMCHUNSAM - QUEST BERTEMPUR TINGKAT 3)

Quest Cerita LavaWorm

Syarat Quest
Di atas BP 11000
Hadiah Quest
Metal belt, EXP 160000, CE 5000
Quest
Mengalahkan LavaWorm

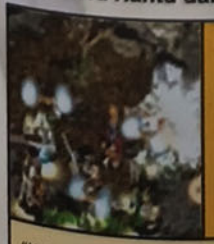
"Kalahkan 777 LavaWorm di Gunung Besar (Taiwan) lalu kembali ke KimChunSam"

Quest Ketakutan Penyakit MadCow

Syarat Quest
Di atas BP 12000
Hadiah Quest
Obsidian ring, EXP 170000, CE 5500
Quest
Mengalahkan BigMadCow

"Kalahkan 888 BigMadCow di Gunung Besar (Taiwan) lalu kembali ke KimChunSam"

Quest Jiwa Hantu dari Istana Hantu



Syarat Quest
Di atas BP 15000
Hadiah Quest
Military boots, EXP 200000, CE 6000
Quest
Mengalahkan Witch Magician

"Kalahkan 666 Witch Magician (Evilwizard) di Istana Hantu Jepang lalu kembali ke KimChunSam"

Quest Menangkap Bigbear

Syarat Quest
Di atas BP 20000
Hadiah Quest
Ag.tiger helmet, EXP 300000, CE 10000
Quest
Mengalahkan Halfmoon Bigbear

"Kalahkan 999 Halfmoon Bigbear di Wolgibong (Korea) lalu kembali ke KimChunSam"

■ JEPANG

(NPC: URASHIMA)

Quest Mendapatkan Uang Modal

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
1000 zin, Peasant gloves
Quest
Melihat sekeliling

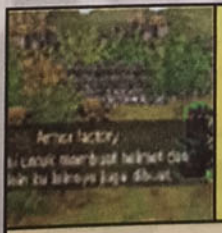
"Setelah berbicara dengan Urashima, berkelilinglah sebentar. Kemudian kembali dan berbicara dengannya."

Quest Membeli barang

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
500 zin, Peasant belt, CE +10
Quest
Membeli 1 Octopus.

"Octopus bisa dibeli pada Pasar makanan di kota Nikko. Selain itu, juga bisa didapat pada Miyazaki, Sendai, Asahikawa dan lainnya."

Quest Bekerja di fasilitas produksi



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant helmet, CE +25
Quest
Melakukan 30 pekerjaan di Fasilitas Produksi.

"Pekerjaan itu berupa Mini Game yang harus dimainkan minimal sebanyak 30 kali. Salah satu Fasilitas produksi bisa ditemui di dalam kota Tokyo."

Quest Belajar menabung di Bank

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Straw sandals, CE +15
Quest
Menabung di Bank

"Di Tokyo terdapat Bank. Cobalah menabung di sana."

Quest Belajar berdagang

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant clothes, CE +40
Quest
Mencari informasi harga - harga item di 10 kota.

"Informasi harga akan otomatis tercatat setelah masuk ke dalam toko-toko (Toserba, Pasar makanan, Toko Senjata, Toko obat)."

Quest Cara menarik Carrier

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Licorice, CE +10
Quest
Merekrut Carrier.

"Pergilah ke kota Tokyo, lalu masuk ke Barrack (tempat penyewaan Prajurit). Sewalah 1 Carrier."

(NPC : HEIHATCHI)

Quest Belajar bertempur

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Young antler, EXP +15, CE +15
Quest
Menangkap 10 Raccoon

"Raccoon bisa ditemui pada daerah sekitar Tokyo."

Quest Menyembuhkan kelaparan

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Slingshot, EXP +5, CE +5
Quest
Memenuhi Satiety sampai dengan 500

"Berbagai makanan untuk mengembalikan Satiety bisa dapat dari Pasar makanan, atau dari beberapa item yang dijatuhkan musuh."

Quest Level up dan Kemampuan

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Cow skin helmet, EXP +20, CE +5
Quest
Menaikan level sampai dengan level 4.

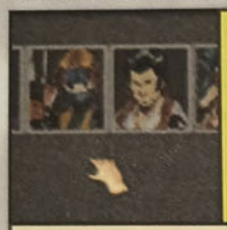
"Hanya perlu menaikkan level karakter sampai dengan level 4."

Quest Membeli Senjata

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant shoes, EXP +5, CE +25
Quest
Membeli 1 Shuriken.

"Item Shuriken bisa didapatkan pada kota Matsumoto. Selain itu, bisa pula diperoleh pada Chungju, Yeongkwang, Beppu."

Quest Belajar menarik Prajurit



Syarat Quest
di atas Level 6
Hadiah Quest
Tiger skin armor, EXP +100, CE +10
Quest
Merekrut 3 Prajurit

"Barrack tempat merekrut Prajurit berada pada kota Tokyo, Nagoya, Kanazawa, Kyoto, Kagoshima, Fukuoka, Kumamoto dan lainnya."

Quest Membersihkan Pulau Kyushu

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Cotton clothes, EXP +200, CE +30
Quest
Menangkap 30 Gnat

"Carilah pada daerah sekitar Kyushu. Monster Gnat banyak berkeliaran di daerah tersebut."

(NPC: HEIHATCHI)

Quest Membersihkan Pulau Jeju

Syarat Quest
BP di atas 550
Hadiah Quest
Wolf skin armor, EXP +400, CE +35
Quest
Menangkap 30 TreeMan

"Monster TreeMan bisa dicari di pulau Jeju. Naiklah kapal dari Fukuoka, lalu ke Pusan - Korea. Dari Pusan, pergi ke Seogyipo. Monster TreeMan menghuni di sekitar Seogyipo."

Quest Membersihkan Spa Hatchimantai

Syarat Quest
BP di atas 650
Hadiah Quest
Longspear, EXP +500, CE +40
Quest
Menangkap 40 Spa Monkey

"Monster Spa Monkey hanya berada di Spa Hatchimantai. Tempat tersebut dapat ditemui di sebelah kanan Yamagata."

Quest Penelitian Hokkaido

Syarat Quest
BP di atas 1200
Hadiah Quest
Bear skin armor
EXP +650, CE +45
Quest
Menangkap 40 DarkCat

"Monster ini bisa ditemui di pulau Hokkaido, pulau Jepang bagian paling kiri. Dari Seroka, naiklah kapal ke Aomori. Lalu dari Aomori naiklah kapal ke Sapporo. Di sekitar Sapporo, monster tersebut bisa ditemui."

Quest Penelitian Goa SeaBed

Syarat Quest
BP di atas 1600
Hadiah Quest
H.Short sword
EXP +750, CE +60
Quest
Menangkap 40 monster SeaCrab

"Monster itu bisa ditemui di Goa Seabed. Goa Seabed berada di dekat kota Kitakyushu atau kota Shimonoseki."

Untuk quest berikutnya, keterangannya mirip dengan quest BERDAGANG TINGKAT 2 Korea. Perbedaannya hanya terletak pada NPC yang mesti kamu temui.

■ **TAIWAN**
(NPC: CHANGMANSUN)

Quest Mendapatkan Uang Modal

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant gloves, 1000zin
Quest
Keliling kota

"Setelah klik NPC jalan2 sebentar lalu klik NPC ChangManSun"

Quest Membeli barang

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant belt, CE10, 500zin
Quest
Beli 1 Black tea

"Black tea itu bisa beli di kota Taipei pasar makanan. (kota selain itu, Tau, Lairan dan lain-lainya)"

Quest Bekerja di fasilitas produksi

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant helmet, CE25
Quest
Lakukan 30 Pekerjaan di Fasilitas Produksi

"Pekerjaan itu berupa Mini Game yang kamu akan mainkan sebanyak 30 x, Fasilitas produksi ada di dalam kota Taipei atau Fasilitas lain-lainnya"

Quest Belajar menabung Bank

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Straw sandals, CE15
Quest
Menabung Bank

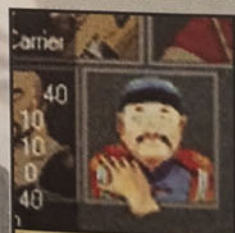
"Bank ada di Taipei. Coba tabung 1 zin lalu balik ke NPC quest."

Quest Belajar berdagang

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant clothes, CE40
Quest
Cari informasi harga item dari 10 toko(kota)

"Informasi harga akan otomatis dicatat setelah kamu masuk ke dalam toko-toko(Toserba, Pasar makanan, Toko Senjata, Toko obat)"

Quest Cara menarik Carrier



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
10 Licorice, CE10
Quest
Menarik Carrier

"Bisa tarik Carrier di Barrack dalam kota Taipei. Kalau sudah punya tidak usah tarik lagi"

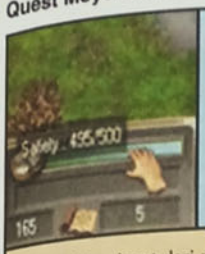
(NPC: YIYUNGOL)

Quest Belajar bertempur

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
5 Young antler, EXP15, CE15
Quest
Tangkap 10 Cat

"Di sekitar field atau, di dekat Taipei ada pemula pertama, bisa ketemu Cat"

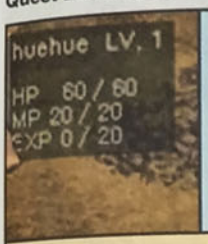
Quest Meyembuhkan kelaparan/satiety



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
CSlingshot, EXP5, CE5
Quest
Menangkap 30 Gnat

"Satiety bisa dapat dari pasar makanan. Makan item itu akan bisa dapar 500 Satiety"

Quest Level Up dan kemampuan



Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Cow skin helmet, EXP20, CE5
Quest
Bikin level 4

"Kalau sudah lebih dari level 4, langsung lanjut quest"

Quest Membeli senjata

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Peasant shoes, EXP5, CE25
Quest
Beli 1 Claw

"Item Claw bisa didapatkan pada kota Xinju, atau di kota Jepang Osaka, Fukuyama, Morioka. Di kota China Jujiu dan kota Darren"

Quest Belajar menarik prajurit

Syarat Quest
Level di atas 6
Hadiah Quest
Tiger skin armor, EXP100, CE10
Quest
Tarik jendral 3 unit

"Barrack tempat merekrut Prajurit berada pada kota Taipei, Xinju,dan lain-lainnya"

Quest Penelitian Goa Daegwan

Syarat Quest
-
Hadiah Quest
Cotton clothes, EXP200, CE30
Quest
Tangkap 30 Foxhound

"Bukalah peta untuk mencari lokasi Goa Daegwan. Pergilah ke sana dan masuk sampai ke Barisan Goa Daegwan. Di sana terdapat banyak monster Foxhound"

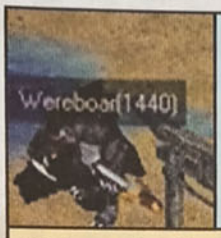
(NPC: YIYUNGOL)

Quest Membershikan Pulau Kyushu

Syarat Quest
Perlu BP di atas 550
Hadiah Quest
Wolf skin armor, EXP400, CE35
Quest
Tangkap 30 Gnat

"Kyushu terdapat di daratan JEPANG. Di pulau Kyushu, dapat ditemui monster Gnat. Untuk mencapai daratan Kyushu, pergilah ke Pusan dan naik kapal ke Fukuoka"

Quest Penelitian Pulau Shikoku



Syarat Quest
Perlu BP di atas 650
Hadiah Quest
Longspear, EXP500, CE40
Quest
Menangkap 40 Wereboar

"Untuk sampai ke Pulau Shikoku, pergilah ke Pusan dan naik kapal ke Fukuoka. Dari Fukuoka, naiklah kapal ke Tokushima. Di daerah tersebut banyak terdapat monster Wereboar"

Quest Penelitian Hokkaido

Syarat Quest
Perlu BP di atas 1200
Hadiah Quest
Bear skin armor, EXP650, CE45
Quest
Menangkap 40 WhiteTiger

"Pergilah ke Wolgibong di utara Korea di dekat Junggang-jin. WhiteTiger merupakan monster yang sangat berat. Pikirkan lagi untuk menyelesaikan quest bersama party"

Quest Penelitian Goa SeaBed

Syarat Quest
Perlu BP di atas 1600
Hadiah Quest
H.short sword, EXP750, CE60
Quest
Menangkap 40 MinionCow

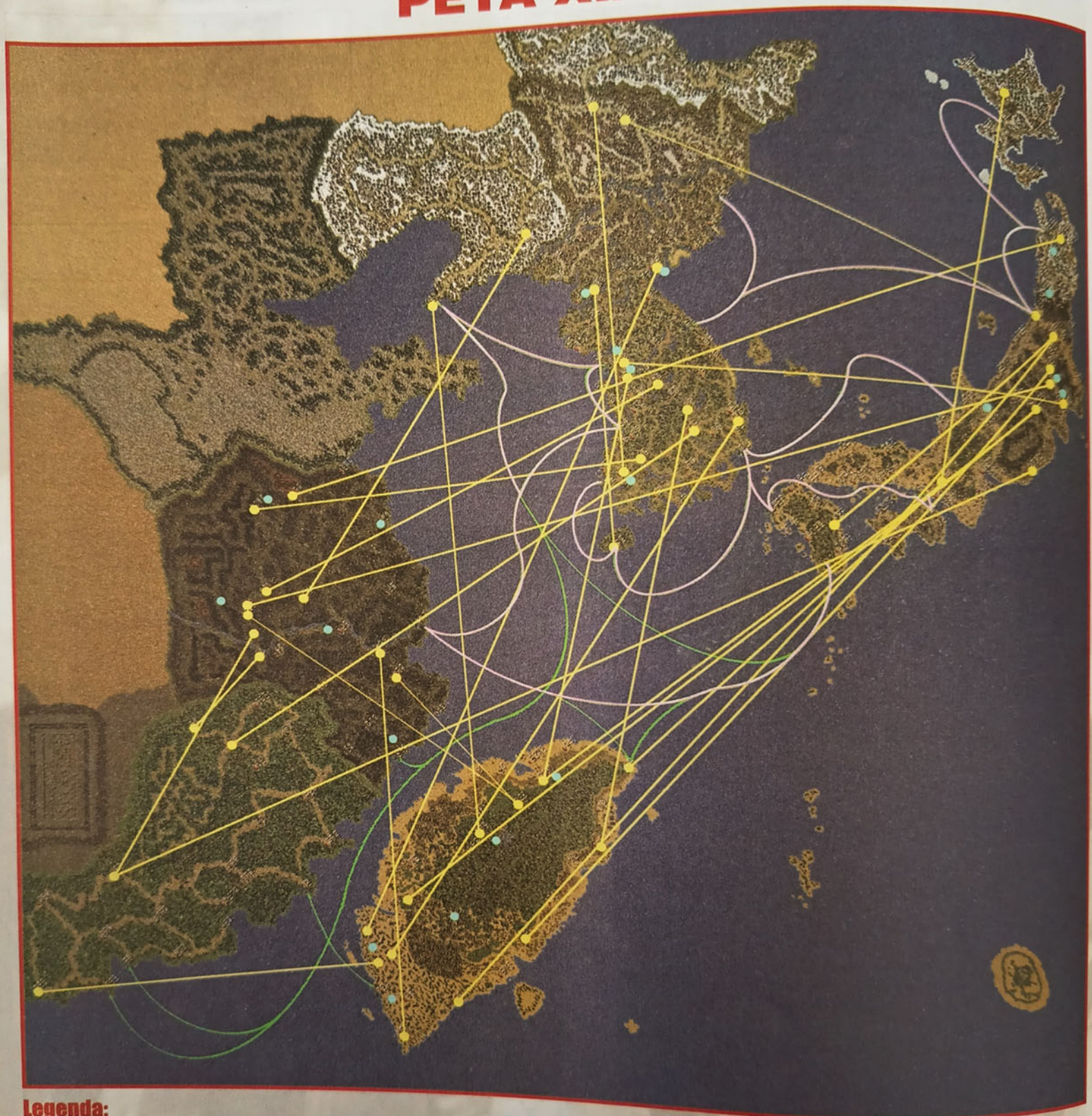
"Pergilah ke Goa Jagoan di dekat kota Korea Taebaek. MinionCow berada di dalam Goa Jagoan tingkat dua atau tiga. Monster tersebut seharusnya tidak terlalu menyulitkan, karena memiliki HP yang cukup rendah"

Untuk quest berikutnya, keterangannya mirip dengan quest BERDAGANG TINGKAT 2 Korea. Perbedaannya hanya terletak pada NPC yang mesti kamu temui.

(Bersambung ke edisi depan)

Tambahan:
"Mau tau lebih dalam tentang dunia Xian? Klik ke http://forum.worldxian.com"

PETA XIAN



Legenda:

Garis Kuning	: Jalur Teleport
Garis Hijau	: Jalur Transportasi via pelabuhan
Garis Merah Muda	: Jalur Transportasi via pelabuhan
Titik Biru Muda	: Lokasi NPC
Titik Kuning	: Lokasi Gerbang Teleport

Catatan:

Harap disesuaikan dengan peta pada gamenya!!

KENAPA LO MAEN?

Counter Strike Source!!!

Apa pendapat kamu tentang game *Counter Strike Source* yang baru aja rilis beberapa minggu lalu? Keluarin uneg-uneg atau kesan singkat mengenai game ini di rubrik hasil kerjasama antara majalah PCGAME dengan salah satu forum PC game di Indonesia, www.gamexeon.com.

Guardy
waduh...gue lom maen tuh yg source..tapi klo ada ...pasti gue maenin..tunggu yak...
>>InComInG<<

andrewhoe
Great new graphic!!
Akhirnya punya alesan buat beli VGA baru mwahahaha

GiFos
Eh, jangan lupa yak kalau masuk majalah nick gwe di BOLD dengan font 16
Alasan gwe main *CS: Source*?? Off-line apa On-line??
1. Pengen tau kualitas *engine* HL2 yang baru
2. Cara mainnya masih sama apa nggak dengan CS yang lama.
3. Sudah bertahun-tahun tidak main CS, jadi main CS: Source sebagai "penyegaran".
4. Pengen tau orang2 kalau main di CS: Source masih suka ngumpet apa nggak

naVy
1. gambarnya bagus (meskipun sekarang jadi agak berat maennya)
2. pengen tau *engine* source

cubiux
Simple: Gw suka CS dan *CS: Source* adalah karena terbaru plus menurut gw yg terbaik dari semua versi CS. Map-mapnya banyak yg remake dari CS versi klasik, tapi dg grafik yg wow...
The Browser you can trust

Jareth_auldrea'
klo CS source gw blom main tp klo CS sih dulu suka bgt...
maennya enak aja sih, maennya pake ketelitian, harus cepet gerak, dll. kadang2 suka bikin ketawa2 klo ketembak...
ga tau...ntar aja..

dimasdw
Alasan main CS:Source
1.karena dia make *engine* HL2, dulu mau main CS males soalnya gambarnya udah tua..., gw main game 2001 ke bawah soalnya....
2.CS game multiplayer yang paling terkenal... tapi CS :Source tetaplah CS *gameplay*nya nggak berubah....tetap CS

spectra9
Mungkin buat gw lebih tepat disebut alasan *install* CS Source
1. Liat teknologinya
2. Benchmarking
Dari segi *gameplay* kayaknya sama aja dgn CS, which is why i don't play it

GiFos
spectra9 wrote:
*Mungkin buat gw lebih tepat disebut alasan *install* CS Source*
1. Liat teknologinya
2. Benchmarking
Dr segi gameplay kayaknya sama aja dgn CS, which is why i don't play it

Heee, elu nggak main CS? Sama dong
Gwe malah dah ninggalin sama sekali CS : S, enakan main Battlefield series di mana-mana sih, kapan lagi kita bisa make pesawat bomber nge-bom landasan musuh kalau bukan di *Battlefield*? CS tempatnya sempit bet jadi banyak "Choke Point"-nya, belum lagi ketemu typikal orang "ngumpet di pojokan gelap" ^^;;

spectra9
GiFos wrote:
Heee, elu nggak main CS? Sama dong
Gwe malah dah ninggalin sama sekali CS : S, enakan main Battlefield series di mana-mana sih, kapan lagi kita bisa make pesawat bomber nge-bom landasan musuh kalau bukan di Battlefield? . CS tempatnya sempit bet jadi banyak "Choke Point"-nya, belum lagi ketemu typikal orang "ngumpet di pojokan gelap" ^^;;

Hehe, ga pernah demen CS dari dulu, IMHO boring, apalagi kalo pas maennya ama 'camper' kayak yg elo bilang.
BF ama BFV kayaknya emang seru sih kalo bs maen banyak org gitu, tp berhub msh pake modem 56K ya gw kagak maenin jg , trus bot support nya jg payah Yg mirip BF yg gw maenin plg2 Star Wars Battlefront, walaupun bot nya jg ga terlalu OK. Buat single play gw msh maenin UT2K4 , coba semua game kayak gini bot nya. Anyway, CS: Source kayaknya bakalan gue uninstall as soon as HL2 arrive

GiFos
Wah, gw nggak bisa uninstall CS : S, wong gwe dapet dari Steam semua :p...HL2 juga gratisan dari Steam juga...hidup ATi Get In The Games .
UT Series emang bot-nya gila-gila semua, justru gwe ngelatih reflex FPS bukan dari CS atau Battlefield, tapi dari UT pertama ^^;;
Eumm, alasan gwe lainnya main CS sih ya supaya gwe nambah pengetahuan aja. Kan jadi gwe bisa bilang2 ke orang CS : S itu begini begitu dst .

spectra9
Kalo dpt dr Steam ga bs dihapus? Aneh jg ya. Kalo gw dpt nya dr Torrent sih . Ga pernah dimaenin, cuma jalanin stress test nya doank kalo lg ngetes2 driver hehehe
Iya botnya UT emang bagus, gue ganti mouse ke MX500 cuma buat maen game ini
Anyway, back to topic deh...

Thomz
Halo saya orang palembang nih...! Sangat disayangkan sekali counter-strike source belum sampai/diedarkan di palembang padahal peminatnya sangat banyak sekali .Di tempat kuliah saya malah sampe buat clan dan tiap minggu rutin 'war' dengan clan 2x lain (biasanya clan anak kuliah atau smu lain). Kami memakai CS versi 6 ,jujur saja kita belum biasa dengan perubahan sistem beli senjatanya (sering salah beli ,kebiasaan pake CS versi lama) jadi moga-moga aja CS Source lebih bagus deh..!
PISS

arni
alasan maen CS SOURCE:

1. gem aksi FPS klasik yg sangat2 menarik (meski pake engine grafis terbaru)
2.penasaran update dr grafis+sound+ gameplaynya!
3. mengetahui dgn jelas kemampuan pc gw sndiri, sampai dimana batasnya dlm memainkan gem2 pc trbr?!

Kamu punya saran, kritik, komentar, usul, unek-unek, atau apa saja! Silahkan kirim suratmu ke Redaksi PCGame dengan alamat Redaksi MetGame di Gedung KONTAN Jl. Kebayoran Lama No.1119 Jakarta 12210 atau Fax. 5482861/E-mail: pcgame@gramedia-majalah.com

Just Ask MGS

HI PCGame,
1. Apakah *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* juga akan dirilis di PC ? Jika YA saya punya sedikit 'nasehat' kepada Konami agar versi PC-nya jangan hanya asal *port* dari Konsol X-BOX seperti pada *MGS2: Substance*.
Bagi yang punya *MGS2: Substance* PC pasti tahu maksudnya [to use this item please push Y button, ini kan tombol untuk di X-BOX bukan PC?] maksudnya betul2x dibuat untuk sistem PC [kontrol disesuaikan *keyboard*, peningkatan grafis dan suara serta diturunin kapasitas *install*nya jangan 8GB lagi seperti *MGS2: Substance*]. Jika jawaban TIDAK saya harap Konami mau bikin versi *add-on* khusus buat PC [seperti MGS2:SOL jadi *MGS2: Substance*].
2. Metal Gear ACID itu apa seri baru lagi dari MGS series? dan apakah juga ada versi PC nya? .
yoideluc@yahoo.com

1. Hingga tulisan ini ditulis, belum ada konfirmasi resmi apakah Snake Eater bakal diluncurkan di PC. Biasanya sih indikasinya begini, ketika game ini rilis juga di Xbox, maka kemungkinan besar game tersebut juga rilis di PC.
2. ACID adalah seri MGS untuk PSP (Playstation Portable)

Cara Main RO&Install

Halo PCGame,saya mau minta tolong cara agar bisa main RO [hadiah dari PCGame vol.6], pada waktu saya install masih berjalan dengan baik tetapi waktu saya mau main [connect dulu] kok tidak bisa malah ada tulisan cancel&exit [pilihanya], ketika aku memilih Ragnarok Online & Ragnarok Sakray [sudah connect], memangnya kalau sudah connect yang harus dilakukan itu apa sih [tolong ajari saya sampai bisa main RO online, dan apa bedanya ragnarok online & ragnarok sakray]. Tolong di muat ya PCGame please. Pokoke PCGame top abis deh. Aku sangat terbantu dengan adanya PCGame. Semoga PCGame semakin keren.
Cahyo Ushantono
ruyung_kayu@yahoo.com

Begitu selesai kamu install *Ragnarok (Online dan Sakray), maka program bakal menjalankan program* autoupdate. *Sebelum proses ini berlangsung sebaiknya PC kamu udah terkoneksi ke internet, dan kamu mesti menunggu proses* autoupdate *sampe selesai (sampai tombol CANCEL berubah menjadi START GAME). Sekali aja kamu klik CANCEL, maka kamu mesti mengulangi proses* update *dari awal, hal ini tentunya menjengkelkan karena proses ini membutuhkan waktu yang lama, loh!*
Tapi kamu bisa juga mendownload file patch ini di www.ragnarok.co.id, jadi setelah kamu download, *kamu* install *ke dalam hard disk kamu, maka program* auto-update *bakal lebih cepat!*
Bedanya antara server Online dengan Sakray adalah di server Sakray kamu tetap bermain online seperti server Online-nya. Karena merupakan server tes, maka kamu akan memiliki kesempatan untuk menjajal update lebih dulu daripada server Onlinenya, namun kekurangannya adalah bila dalam proses tesnya pengembang merasa perlu untuk melakukan reset status, maka kejadian ini bisa saja terjadi dan itu membuat kamu tambah bete karena harus memulai permainan dari awal lagi.

Alamat Koq Sama?

Hi PCGame
1. Gw mo nanya kenapa alamat PCG kok sama dengan HG kan kirimannya bisa kesasar?
2. PCGame kan majalah baru bertaraf internasional, adain lomba game dung kalo bisa gamenya RTS kaya *C&C: General Zero Hour*?
3. Kata temen gw *C&C* ga ada password ato cheatnya yah? klo ada kasi tau dong!
gila_gemez@yahoo.com

1. Hehe...sekarang udah ganti kan?
2. Oke, nanti akan kami pikirkan
3. Yang ada hanyalah trainer-*nya, tapi itu mesti kamu* download *dulu di www.ggmania.com*

Tanya WCG

Hello,PCGame *how are you*? baek-baek aje ye. *To the point* aje yach..
1. Apakah ada pengaruh antara perbedaan Pentium dengan lamanya koneksi internet!
2. Gimana caranya mengikuti World Championship Game (WCG)?
3. Situs-situs apa sich yang menyediakan game online secara cuma-cuma (free)
4. Minta *cheat* NEOPETS donk!
5. Last but not least, kapan jadwal terbitnya PCGame? Sebulan sekali nggak, dua minggu sekali juga nggak jadi kapan?
Satrio
gamersatrio@yahoo.com

1. Semakin canggih tipe Pentium yang kamu pake, semakin cepat kerja PC. Kecepatan koneksi bergantung pada tipe modem yang kamu pake, dan juga tipe koneksinya. Sebenarnya antara keduanya ada hubungannya juga sih dalam menjalankan game!
2. Cek aja situs www.ligagame.com
3. Cek berita terbaru di www.mmorpg.com, situs ini selalu memberi info tentang game online terbaru yang pada masa open beta biasanya masih gratis :D
4. Wah kamu maen NeoPet juga ya? Jadi kepikiran gimana riwayat PET piaraan PCGame? Eh kalo cheatnya sih belum ada
5. Yang tepat dwibulanan!

Cheat Gunbound

Wahai mr.PCGame saya ada permintaan mohon di kabulkan:
1.Saya pernah melihat di *Gunbound* ada pemain yang tembak diri sendiri tapi setelah kalah uang nya bertambah menjadi 5000 lebih sekali main, kalo memang orangnya pake *cheat*, *cheat*nya apa??
2. Saya pernah ngintip di situs www.cheatserver.com, katanya untuk mendapatkan uang 100.000 harus kirim avatar ke karakter tertentu. Apa itu benar, karena masi ragu ragu untuk kirim jadi saya nanya PCGame?
3. Saya ada main *Fairy Land* tapi masi pening ma kegunaan setiap item, tolong donk buat guidenya??
Thanks, semoga PCGame makin banyak pengemarnya!! (>_<)
Gilbert Andressen
gilbert_andressen@yahoo.com

1. Sejauh yang PCGame tahu belum ditemukan kode cheat *khusus yang bisa menambahkan uang, yang ada mungkin penggunaan BOT yang dilarang di game* online.
2. Cheat itu palsu, seperti yang dikonfirmasi oleh BOLEHGAME sendiri sebagai pemegang lisensi. Daripada pake cheat *kenapa nggak beli aja* voucher *yang bisa ditukar dengan uang dalam game?*
3. Wah tunggu aja yah! Lagi digodok!!

VGA Apa Yang Cocok?

Gw punya Komp.Procesor Intel P4 2.4 Ghz,Mobo Asus P4SP-MX,VGA & Sound Share, DDR 128 MB PC 2700, HDD 30GB Maxtor 7200 rpm.Gw mo nannya VGA card apa yang cocok dengan kualifikasi PC gw agar bisa dipake untuk Game yang Gede.
Thank's.
Pancar Budi
pancarb@lycos.com

*Kalo melihat dari spesifikasi PC kamu, untuk memainkan game yang keren nggak cukup hanya dengan meng*upgrade *VGA. Game macam Doom 3 dan Sims 2 itu butuh memori minimal 512 MB atau 1 GB kalau mau jalan lancar tanpa lag. Untuk VGA Card, itu juga tergantung dari budget kamu. Kalau budgetnya unlimited, pakai saja X800XT atau GeForce6 6800 Ultra. Harganya sekitar 5 juta'an. Kalau budgetnya pas-pasan, Radeon 9600 XT bisa menjadi pilihan(sekitar 200 USD). PCGame tidak merekomendasi GeForce FX karena kualitas filteringnya kurang baik.*

Beli RO Offline

Permisi kk PCGame saya mau nanya nih, kk kan memberi kita RO guide, yang mau saya tanyakan adalah:
1. Di dalam RO guide itu kan ada gambar-gambarnya, gambar itu kan dari RO offline kan, kk PCGame beli di mana sih kaset RO tersebut??? Kaset itu kan pasti udah mengalami banyak patch.
2. Kk kalau bisa dong kasih tau di mana belinya, atau kk download di mana??? Atau kalau bisa copy-in saya dung entar saya ganti biayanya plssss, karena saya sangat seneng game RO offline.
Maju terus PCGame, thks.
chon2x_mail@yahoo.com

Naaah...ketahuan ya maunya gratisan??? ^0^ Waktu PCGame buat guide Ragnarok Online memang kita menggunakan software offline yang kebetulan mendapat ijin dari Lyto sebagai pemegang lisensi untuk keperluan mengambil gambar-gambar yang representatif. Tapi setelah guide itu selesai dibuat hingga kini PCGame tidak pernah memakai versi offline tersebut. Karena selain nggak diperbolehkan menggunakan software itu secara bebas, ciri khas online*nya yang bisa berinteraksi antara user jadi nggak ada!*

Mungkin kamu bisa coba cek di toko-toko game PC terdekat. Siapa tau ada yang jual.

Nanya CD-Key

Halo PCGame apa kabar?. Saya ada masalah tentang game pc, tolong dibantu ya.
Beberapa hari lalu saya beli game pc di daerah saya yaitu Palu, Sulteng. Ketika saya mau install game tersebut ternyata tidak ada cd-keynya. Saya tanya penjualnya dia tidak tahu.
Game tersebut:
-The Sims 2
-Star Wars:Battlefront
-Ground Control 2:Operation Exodus
Tolong dibantu ya dan kalau bisa dibalas lewat e-mail saya karena majalah PCGame kadang-kadang sulit didapat di daerah saya.
Terima kasih atas bantuannya.
ferdy_lianto@plasa.com

Jawaban kamu udah kami balas langsung ke email kamu, tapi untuk jelasnya (biar yang laen juga tau), nih PCGame kasih lagi:
The Sims 2 5LUU-T74Z-5269-Y831-1420
Star Wars: Battlefront F2E4-101F-D6F8-26AA-EU20
Ground Control 2:Operation Exodus SAT3-FEB2-PUT4-ZAZ6-6686

Cara Install The Sims 2

Hallo PCGame! Saya mau nanya-nanya dikit nih tentang The Sims 2. Kabarnya game itu baru rilis akhir-akhir ini ya? Kalo ga salah saya beli CD nya bulan September lalu. Sepulang beli CD ini, saya coba untuk install game ini. Tapi saya tidak tahu bagaimana caranya untuk install game ini. Pada CD nya ga ditulis bagaimana cara untuk menginstallnya. PCGame bisa bantu saya ga? Saya ingin sekali memainkan game ini. Saya ingin minta tolong PCGame kasi saya informasi bagaimana cara untuk menginstall The Sims 2 secara lengkap dan terperinci. Tolong ya PCGame! PCGame memang majalah game paling ok di Indonesia!
Nico Armando
calm32boy@yahoo.com

*Pada versi DVDnya kamu mesti menginstall dulu program pembaca image bernama Alcohol 120%. Setelah software ini terinstall ke dalam PC, maka kamu mesti memunculkan Drive DVD 'bayangan' baru di windows explorer (misal E:) dengan memanggil program tersebut. Ketika kamu klik kanan ikon drive baru itu, akan muncul pilihan 'Mount Image', kamu pilih Mount Image -pilih Open -lalu telusuri file berakhiran *.mds di dalam Drive di mana kamu memasukan gamenya (misal D:), lalu cari folder CD1.*
Pada saat itu sistem akan menjalankan file image yang kemudian akan menginstall game The Sims 2. Ketika proses instalasi memintamu untuk mengganti CD1 ke CD2, maka kamu pilih 'UnMount Image' pada Drive bayangan tadi, kemudian setelah itu kamu pilih 'Mount Image->Open' dan cari folder CD2 dan seterusnya hingga proses instalasi berakhir. PCGame belum mencoba yang versi CD-nya, tapi menurut pengalaman (dengan melihat banyaknya CD yang mesti kamu beli pada versi CD-nya) maka kemungkinan penginstallan berjalan seperti biasa.

Maen PSOne di PC

Halo PCGame saya ada pertanyaan ,
1. Apa ada program untuk menjalankan PSOne di komputer kalau ada apa namanya ?
2. Apa bisa menginstal directx tanpa mengupgrade kartu vga?
3. Kalau mau main PSOne di komputer apa perlu ganti CD room ?
Fransisco Redy
fredyx_protos@plasa.com

1. Ada, program itu dikenal dengan emulator. Emulator untuk PSOne namanya bermacam-macam, di antaranya Virtual Game Station, PSEmulator, dan Bleem. Kamu bisa cari itu di search engine macam Yahoo atau Google, atau di www.ngemu.com.
2. Walaupun bisa, cuma fitur yang terdapat dalam DirectX tersebut nggak bakal keluar semua. Sehingga kamu nggak bisa menikmatinya kalo nggak kamu ganti VGA card yang sesuai. Cek selalu info lengkapnya di www.microsoft.com
3. Nggak perlu

Drive D: Nggak Bisa Baca

Dear PC GAME
Alo!!! gw ada sedikit masalah neeh
1. Koq drive (D:) ku gak bisa baca disc?
2. Cara betulinnya gimana? atau harus diganti?
Thx atas jawabannya
Ibnu Nawila
dragon_eater@plasa.com

1. Drive D: nggak bisa baca disk bisa banyak penyebabnya. Di antaranya: CD Rom kamu emang nggak kompatibel dengan CD 'bajakan' yang kamu baca; Optik di CD Rom kamu memang udah nggak kuat baca; ada masalah dengan kabel data CD Rom kamu; atau ada masalah dengan sistem operasi PC kamu.
2. Cobalah untuk menjalankan CD yang biasa kamu baca sebelumnya, kalo nggak bisa coba cabut dan pasang kembali kabel data CD Rom kamu, kalo nggak bisa juga coba cek pada sistem di bagian Device Manager, apakah CD Rom kamu terbaca oleh sistem. Kalo memang nggak bisa juga, sebelum kamu membeli CD Rom yang baru, jajal dulu CD Rom punya temen. Soalnya kalo memang ternyata masalahnya di sistem, kamu tinggal install ulang Windows daripada mengeluarkan duit untuk beli CD Rom baru lagi. Tul gak?

Info Disamain

Hello PCGame, salam kenal ya...!! Langsung aja yah...setelah membaca majalah PCGame kayaknya jadi seru nge'gamenya. trus informasi yang disampaikan mudah dicerna. kalo ga" seru ya bukan PC game donk namanya ^_^.
Ngomong2 kalo boleh ane ada sedikit unek2 neh!! PC game kalo bisa seratain itu donk info kecil untuk sistem minimum dari masing2 game yang disajikan. kitakan kalo ngegame nyesuain juga sama spek komputer kita neh. Ya itung-itung biar ngegame nya seru.
Ilwan.S
goku_ti2000@yahoo.com

Maaf, maksudnya disama ratain apanya ya? Kalo dari bentuk dan kelengkapan infonya memang untuk semua review PCGame berusaha sebaik mungkin untuk disama ratain (kalo nggak ada yang kelupaan yah ^0^?). Tapi kalo kebutuhan minimumnya PCGame sama ratain untuk semua game kita nggak bisa melakukannya... data itu PCGame dapatkan dari pengembangnya. Kalo kebutuhan minimum game Doom 3 disama ratain dengan kebutuhan minimumnya game Worm Fort kita khawatir bisa-bisa game Doom 3-nya nggak jalan...pengertian kebutuhan minimum di sini adalah sebagai panduan PC kamu dalam menjalankan game dengan kondisi 'cukup lancar', jadi kalo misalnya spek PC kamu di bawah informasi yang diberikan, tentunya PCGame menyarankan untuk tidak memainkannya.

Walkthrough RPG Hongkong

Salam....
Aku ingin menanyakan sedikit hal dan saran buat PCGame saya yang tercinta...
1. Sebenarnya PCGame terbit berapa lama sekali? Soalnya aku merasa kok lama yaa nunggu edisi berikutnya.Akibatnya isi majalah ini kok jadi basi karena ada majalah lain yang sudah mereview game yang kebetulan sama dengan PCGame. Ketinggalan...deh
2. Bisa gak kalo PCGame dibuat agak banyak halamannya? Soal kwalitas kertas saya acungkan jempol..mantap.Tapi tipisnya PCGame minta ampunn. Bayangkan, nunggu terbitnya lama tapi begitu dapat cuma perlu 2 jam habis sudah terbaca.
3. Boleh minta gak alamat website untuk cari walktrough game rpg hongkong? Soalnya saya gak bisa baca bahasa mandarin.Sudah saya cari di gamefaqs tapi gak ada. Please...yang satu ini atau PCGame ada walktrough game Oriental Heroes dari www.acebrock.com? Kalau bisa diulas di PCGame donk, kan penggemar komik Tiger Wong lumayan banyak di Indonesia.
Sia kienhuat
sia_kianhuat@yahoo.com

1. Hingga kini PCGame masih eksis tiap 2 bulan sekali...tapi mudah-mudahan dengan dukungan pembacanya, PCGame bisa hadir sebulan sekali di masa depan nanti (makanya beli terus jangan cuma minjem ya? Hehehe...), sehingga info yang kami berikan juga bertambah sifatnya, selain tepat dan akurat juga 'terkini'. Seperti yang kamu keluhkan ^_^!
Karena terbitnya 2 bulan sekali sehingga nggak heran bila info dalam PCGame sedikit ketinggalan...tapi sekali lagi PCGame tegaskan kalo informasi ini sebagai panduan pasti untuk pembacanya jadi tidak untuk mengejar kecepatan berita aja...bisa diadu koq dengan majalah lain / gg.
2. Hehehe di edisi ini tambah tebalan nggak?
3. Wah maenin game Tiger Wong juga ya? PCGame juga lagi nyari nih! Ternyata belum menemukan walkthrough luar yang bisa PCGame share ke pembaca semua...pembaca lain ada yang bisa bantu? Boleh koq kirim ke redaksi ntar ada imbalannya...

ROME : TOTAL WAR

Peningkatan Semua Lini

Gameplay	*********
Graphic	*********
Sound	*********

VITAL STATS

PUBLISHER	Activision
DEVELOPER	Creative Assembly
GENRE	Real-Time Strategy
ESRB RATING	E

Terbukti, tiap titel terbaru dari *franchise Total War*, mampu membawa peningkatan yang lebih dibanding pendahulunya. Di tengah banyaknya genre *Strategy* yang biasa – biasa saja, *Total War* dapat mendominasi pasar dengan berbekal keunikan *gameplay*-nya tiap kali dirilis. Kini, dengan merombak keseluruhan grafis, akankah kesuksesan singgah di *Rome: Total War*, seri terbarunya ini? (Iwan)

STORY

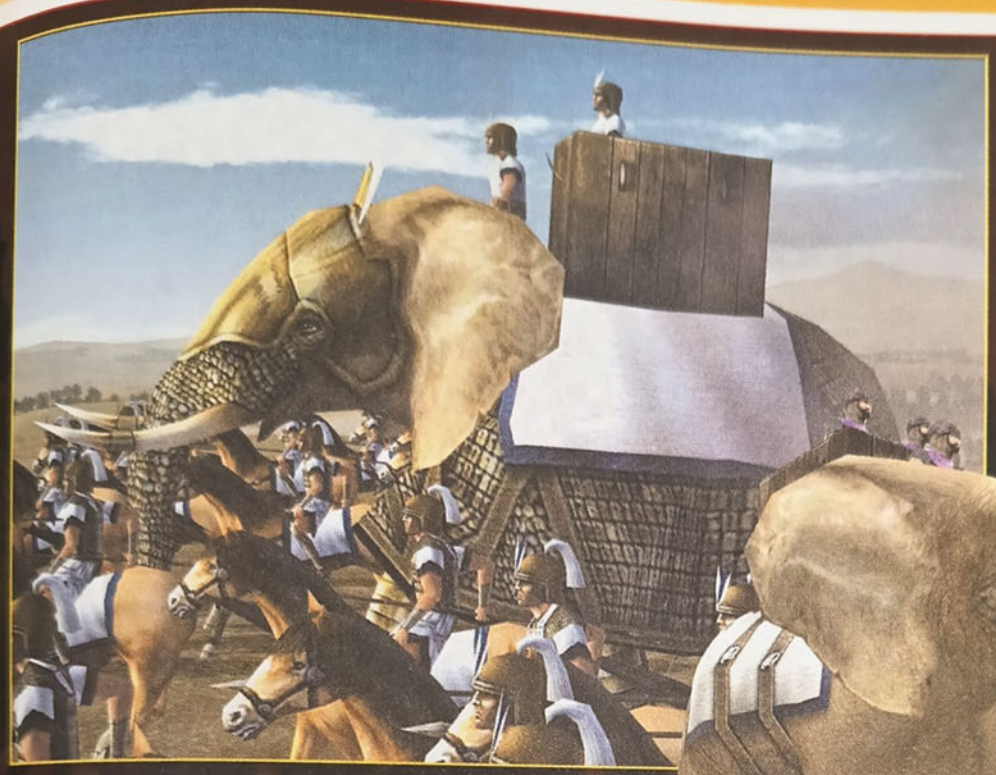
Menceritakan pada masa keemasan Kekaisaran Roma. Kamu sebagai anggota keluarga dari salah satu fraksi Roma, telah diberi wewenang militer dari para dewan Senat untuk turut mempertahankan daerah kekuasaan Roma, sebagai Kerajaan yang aman, kuat, dan tak tergoyahkan di Itali. Tugasmu yang terpenting, ialah untuk memperluas pengaruh Roma ke berbagai penjuru dunia, dan membawa fraksimu untuk menduduki kursi kekuasaan tertinggi di Roma itu sendiri.

GAMEPLAY

Memasuki menu utama, akan terdapat opsi *Single player* dan *Multiplayer*. *Single player* itu sendiri, terbagi lagi menjadi *Prologue*, *Imperial Campaign*, *Historical Battle*, *Custom Battle*, dan *Quick Battle*. Mode *Prologue* adalah mode pertama yang harus kamu pilih, sebagai perkenalan untuk memasuki *Campaign* utama. Di sini, kamu akan dibimbing seorang penasehat militer tentang mekanisme dasar dari keseluruhan permainan. Pada *Imperial Campaign*, kamu bisa memilih satu dari tiga fraksi Roma yang tersedia, yaitu Julii, Brutii dan Scipii, yang masing – masing memiliki latar belakang dan musuh bebuyutan yang berbeda. Fraksi – fraksi lainnya, seperti Gaul, Germania, Chartage, dan banyak lagi, akan bisa dimainkan setelah kamu mengalahkan mereka dalam *Campaign*. Mode yang ketiga, *Historical Battle*, akan membawamu untuk memimpin perang – perang bersejarah antara fraksi – fraksi yang saling bertentangan di zaman Mediterania kuno tersebut. Di mode *Custom Battle*, kamu bisa memilih satu dari banyak fraksi yang tersedia, dan kamu bisa memilih mode peperangan yang kamu inginkan, antara lain *last man standing*, *scored resolution*, *siege assault*, serta terdapat pilihan kondisi alam, waktu, batas waktu, dan wilayah tempat perang akan dilangsungkan. Mode terakhir, ialah *Costum battle*, yang mana secara otomatis akan dipilihkan fraksi untuk kamu pegang dengan pasukan yang sudah tersedia, juga musuh yang akan dihadapi.

Di mode *Multiplayer*, hingga enam pemain bisa memainkan mode ini. Tidak terdapat komponen penjelajahan wilayah di sini. Kamu akan langsung memasuki *real-time battle* beserta musuh lainnya. Kamu bisa berperang dalam pilihan Historical Battle yang tersedia, ataupun dalam skenario *Custom battle* buatanmu sendiri.

Seperti pada seri – seri *Total War* sebelumnya, mekanisme permainan dari *Rome: TW* ini menyajikan genre *strategy* yang menggabungkan



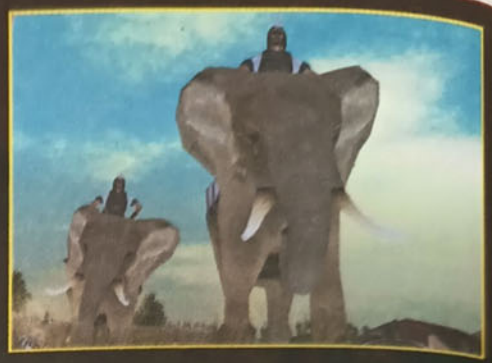
elemen *turn-based Empire building* dengan *real-time battle strategy*. Pada elemen *turn based* tersebut, menyuguhkan mode ekspansi wilayah yang kaya akan berbagai bidang, yang mempengaruhi tetap berlangsungnya atau tidak, ekstensi dari Kerajaanmu. Sedangkan pada elemen *real-time battle*, akan diuji seberapa hebatnya kamu, sebagai Jenderal di medan perang, baik dalam mengepalai pasukan yang lebih sedikit ataupun lebih banyak daripada musuh.

Turn-based Empire building, ialah suatu elemen pembangunan dan perluasan wilayah Kerajaan dibawah pimpinanmu yang ditampilkan pada peta dunia *full* 3D, di mana kamu juga harus jeli dalam pengaturan sektor ekonomi, hankam, politik, dan lainnya, dari wilayah yang kamu duduki, maupun pengaturan hubungan fraksimu dengan fraksi - fraksi lain. Kamu bisa mengatur semua hal tersebut secara bergiliran dengan fraksi – fraksi yang lainnya. Selain itu, juga ada misi dari dewan Senat yang harus kamu penuhi dalam "*turns*" atau giliran yang sudah ditetapkan. Dengan menyelesaikan misi – misi tersebut, kamu bisa mendapatkan berbagai macam hadiah, mulai dari uang hingga unit tambahan dari dewan. Penyelesaian misi dari dewan, juga akan berpengaruh pada hubungan fraksimu dengan mereka, serta cerah atau tidaknya karir anggota keluargamu dalam Kesenatan.

Dalam daerah yang kamu duduki, kamu harus senantiasa membangun daerah tersebut, dari desa kecil hingga menjadi kota besar, lengkap dengan struktur pemerintahan yang solid. Dalam mengembangkan wilayahmu itu, kamu harus bisa menyeimbangkan pengeluaran dengan pendapatannya. Hal – hal yang dapat diatur diantaranya ialah pajak, yang besar kecilnya berpengaruh pada pertumbuhan populasi di daerah tersebut. Hal lainnya yakni pembangunan bangunan, yang dapat terus dikembangkan seiring dengan bertambah besarnya populasi. Kamu bisa memilih antara mengkonsentrasikan pembangunan bangunan pada sektor ekonomi, perdagangan, militer, atau lain sebagainya. Sebagai pemimpin yang berdaulat, kamu juga hrus menjaga ketentraman dan tingkat kebahagiaan rakyat dibawahmu. Dalam menu tersebut juga terdapat opsi *automanage* untuk membiarkan *A.I.* me-ngatur se-muanya untukmu.

Hal penting lainnya adalah kamu harus senan-tiasa mendirikan pelabuhan di dekat kotamu. Pelabuhan sangat berguna dalam lancarnya perdagangan di kotamu. Kegunaan lainnya ialah sebagai sarana transportasi laut. Kamu bisa menggunakan kapal untuk mengangkut pasukanmu, kemudian membawa mereka menyeberangi lautan dan menyerang musuh di wilayah seberang. Kamu juga bisa menggunakan kapalmu untuk memblokir pelabuhan musuh, dan menghambat kelangsungan perekonomian mereka. Hati – hati, karena di laut bukan berarti kamu aman dari serangan musuh. Kapal musuh juga bisa menghadang jalanmu, dan melancarkan serangan.

Untuk menjaga keamanan serta untuk upaya menaklukkan wilayah lain, kamu harus merekrut beragam pasukan, yang terdiri dari *peasants*, *town watch*, *velites*, *equites*, *Roman archer*, *hastati*, *wardogs*, *triarii* dan banyak lagi. Jenderal perangmu juga bisa menyewa *mercenaries* (tentara bayaran) untuk membantu dalam berperang, atau meminta bantuan aliansi dari fraksi lain dengan berunding terlebih dahulu.



Selain tentara, kamu juga bisa merekrut *spy* untuk memata – matai pasukan atau area musuhmu, *assassin* untuk membunuh pemimpin musuh atau menyabot area musuh, dan terakhir adalah *diplomat* yang berguna sebagai duta fraksimu, yang bertugas membuat perundingan serta menjalin kerjasama dengan fraksi lain.

Ketika kamu berhasil mengalahkan fraksi musuh yang menduduki suatu kota, kamu akan diberi tiga pilihan pada rakyat yang mendiami kota tersebut. Pilihan – pilihan yang ada ialah *occupy settlement, enslavement,* dan *exterminate population,* yang berarti kamu harus memilih antara membiarkan populasi yang ada untuk terus berkembang, atau menyebarkan sebagian dari populasi pada kota – kotamu yang lain untuk dijadikan budak, atau bahkan memusnahkan saja populasi kota tersebut sebagai bukti kebesaran fraksimu dan juga mendapat uang banyak.

Sistem perwaktuan di sini dihadirkan dengan baik. Terdapat silsilah keluarga dalam fraksimu, dimana kamu bisa menentukan pewaris yang tepat untuk meneruskan keluargamu. Kamu bisa menikahkan putrimu dengan orang pilihanmu, ataupun menolak orang yang hendak menikahi putrimu. Seiring dengan waktu, kepala keluarga dari fraksimu akan menua, dan pada akhirnya akan wafat. Putra atau cucu dari keluargamu juga lambat laun akan tumbuh dewasa dan pada saat menginjak masa remaja, maka ia akan menjadi penerus fraksimu untuk menjadi Jenderal yang baik, Gubernur yang bijak, atau menjadi anggota Senat yang berpengaruh. Karir mereka akan menanjak jikalau mereka banyak berjasa pada Roma. Hebatnya, foto dari anggota – anggota keluargamu tersebut, senantiasa berubah sesuai dengan usia mereka.

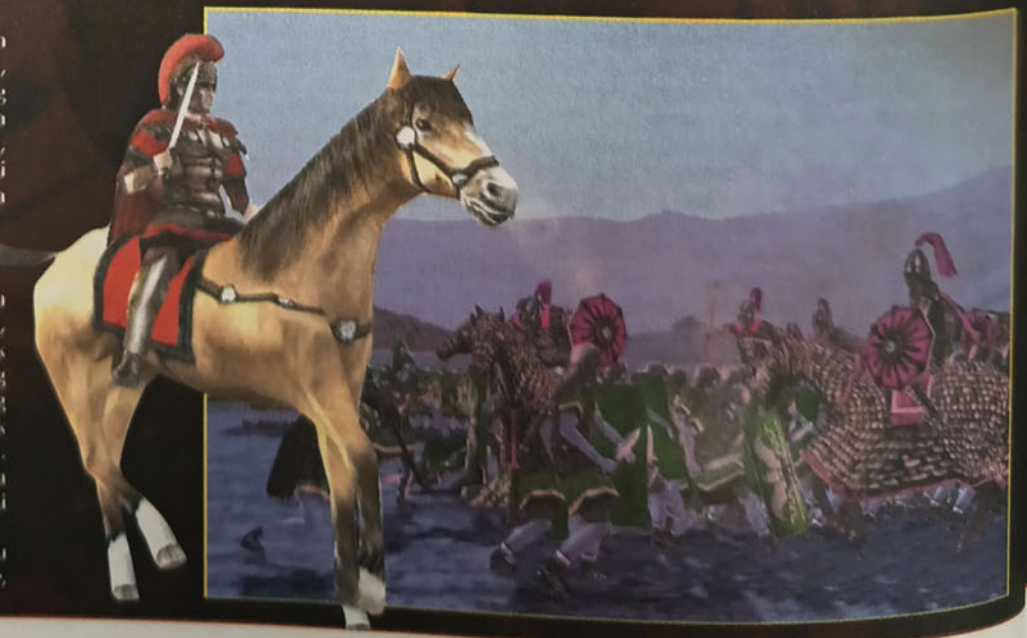
Saat kamu berhadapan dengan musuh, kamu bisa memilih antara bertarung secara *real-time,* atau penyelesaian otomatis oleh *AI.*

Penyelesaian secara otomatis seringkali mengecewakan, sebab meski pasukanmu berjumlah lebih besar daripada musuh, kemungkinan menang memang cukup besar, tapi akan menyisakan pasukan musuh yang cukup banyak. Bahkan sulit untuk bisa membunuh jenderal musuh.

Memasuki pertarungan *real-time,* kamera akan melakukan *zooming* ke dalam, dan tampilan akan pindah ke lapangan luas sebagai arena peperangan. Lingkungan dari pertempuran akan sama dengan tempat kamu berpijak pada peta dunia. Jadi, jika kamu berposisikan di area pegunungan, gurun pasir, atau didaerah pepohonan yang lebat, maka disitulah kamu akan berada pada pertarungan *real-time.* Di sinilah akan terlihat barisan pasukan yang megah, lengkap dengan masing - masing atribut yang menyertai jenis pasukan yang berbeda. Para tentara akan berbaris dengan formasi yang rapi, tergantung dari kelompok yang didiaminya.

Peperangan tidak semata bergantung dari banyaknya pasukan. Jenderal yang turut serta dalam medan perang akan mengangkat moral para prajurit. Faktor lain yang berpengaruh ialah pengalaman perang mereka, jenis musuh apa yang mereka hadapi, dan banyaknya kelompok mereka. Jika moral mereka tidak baik, maka mereka akan lari dari peperangan dan tidak bisa diatur.

Dalam menguasai kota, terdapat beberapa alat yang bisa dipakai, tergantung pada jenis pertahanan musuh. Kamu dapat menghancurkan gerbang benteng musuh, memanjat menara yang disandarkan pada pagar kota, hingga bertarung di atas sisi benteng setelah memanjat dengan tangga. Untuk membangun perangkat berat tersebut, kamu harus mempunyai *build points* yang cukup.



GRAPHIC

Pada sisi grafis, *Creative Assembly* selaku tim *developer*, membawa seri *Total War* ke tingkat yang lebih tinggi. Dengan banyaknya pesaing genre *RTS* yang lain, membuat mereka harus meninggalkan teknologi grafis yang mereka terapkan di seri sebelumnya. Sekarang, game ini tampil dengan tekstur 3D poligon penuh.

Seperti sudah PCGame singgung, berbeda dengan seri terdahulu, kini peta dunia dalam elemen *turn-based Empire building* ditampilkan dalam visualisasi 3D yang menawan. Kamu bisa melihat bentuk geografis yang nyata dari daerah pegunungan, hutan dan sungai yang tidak bisa dilewati, yang

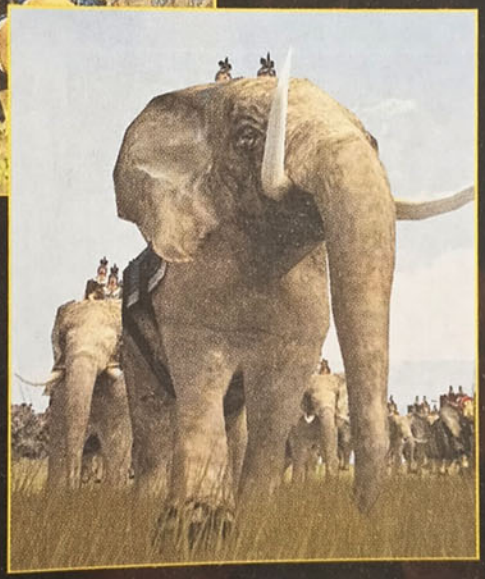
membuat dua fraksi yang bertetangga terpisah satu sama lain. Tidak pelak juga, akan ada sebuah gunung yang meletus, yang bisa terlihat oleh mata kepalamu sendiri dalam peta utama.

Pada pertempuran *real-time*, lingkungan sekitarmu telah dikembangkan dengan tekstur 3D yang solid. Bisa kamu saksikan pada pepohonan di sekitar, bangunan – bangunan musuh, maupun efek air yang jernih pada sungai disekitar. Efek cuaca juga ditambahkan, misalnya pada daerah pegunungan yang bersalju, akan muncul bola – bola salju dari atas.

Para prajurit perang pun, kini tampil dalam render 3D penuh dengan bentuk fisik yang detil sekali. Atribut –atribut seperti tameng, tombak, panah, pedang dan lainnya, juga tampil dengan jelas menyertai unit-unit perangmu. Bahkan, pada saat bertarung, dengan melakukan *zooming* mendekat, kamu bisa menyaksikan puluhan hingga ratusan prajurit bertarung dengan gerakan – gerakan yang bervariasi, lengkap dengan gemuruh debu – debu yang beterbangan di sekitarnya.

SOUND

Musik latar pada game ini, mengusung ciri dari lagu – lagu klasik seperti pada film *Gladiator*. Alunan biola dan harpa mewarnai sebagian besar musikalitas disini. Barulah, saat memasuki peperangan, gendang ditabuh dengan kencang seiring dengan perubahan musik yang berubah tema sesuai dengan ketegangan pada saat – saat tersebut. Pada sektor efek suara, juga tidak dianaktirikan. Efek yang *real* , disuarakan pada peristiwa – peristiwa penting. Contohnya yaitu, saat bangunanmu sudah selesai dibangun, suara riuh orang – orang dari Dewan Senat ketika kamu menerima atau menyelesaikan misi dari mereka, dentingan bel Pelabuhan, dan banyak lagi. Masuk pada *real-time battle*, suara pedang – pedang yang beradu dan teriakan dari para prajurit juga dapat terdengar jelas.



KESIMPULAN

Jujur saja, kekompleksan *gameplay* yang ditawarkan *Rome: Total War* ini, mungkin akan membuatmu mengerutkan dahi. Banyak hal yang harus diatur di sini, mulai dari bidang ekonomi, perdagangan, militer, dan politik. Untuk menguasai keseluruhan daratan juga membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Diperlukan kesabaran saat menyebar prajuritmu ke wilayah – wilayah sekitar, sambil tetap mengamankan situasi dalam negeri.

Namun, mekanisme permainan yang menarik dan tidak membosankan, boleh menjadi satu nilai lebih disini. Banyak elemen – elemen menarik yang bisa dipelajari dan diperdalam disini. Dijamin, sekali kamu mahir, puluhan jam kamu memainkan game ini pun, tidak akan membuatmu jenuh untuk menaklukkan fraksi – fraksi lain dan menjadi penguasa dominan. Apalagi, jika kamu tertarik dengan sejarah dunia, game ini bisa menjadi media bagimu dalam mempelajari salah satunya.

Kebutuhan minimum:
Win 98SE/ME/2000/XP, Pentium III 1.0Ghz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM dengan dukungan DirectX 9.0b, 2.9 GB HDD space, modem/ LAN

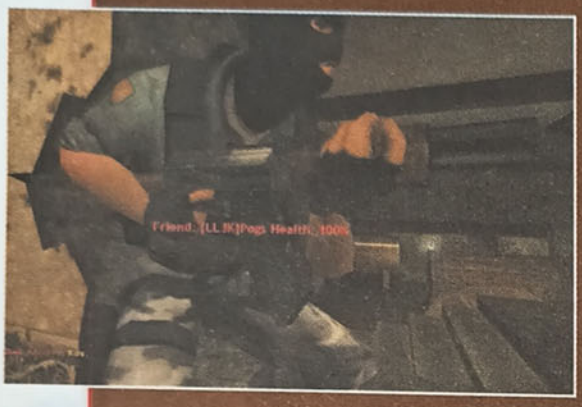
COUNTER STRIKE SOURCE

Gameplay	*********
Graphic	*********
Sound	********

Peningkatan Kosmetik

Counter Strike Source, *gameplay* orisinal plus grafis *hi-end* membuat seri *CS* makin mantap di dunia *multiplayer*. Setelah beberapa tahun menjadi penguasa pasar *multiplayer*, kini *CS* lahir kembali lewat versi *remake*-nya, (Johan)

VITAL STATS	
PUBLISHER	VU Games
DEVELOPER	Valve Software
GENRE	Action
ESRB RATING	M

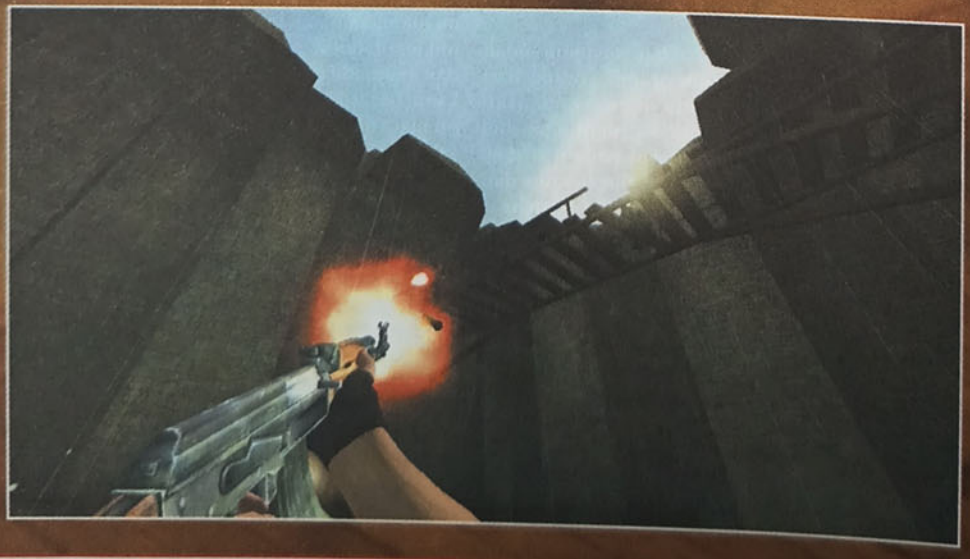


Nama *Counter Strike* sudah tidak asing lagi di telinga gamer. *Well*, *CS* adalah game *multiplayer* yang cukup populer di dunia. Di Indonesia sendiri, *CS* adalah game *multiplayer* no.1. Meski game ini cukup lawas, namun hampir tiap rental pasti ada menu *Counter Strike*. Pertempuran antara Counter Terorist melawan Terorist seakan-akan tidak pernah berakhir. Bahkan walau kualitas grafiknya sudah uzur dan ketinggalan jaman, *CS* masih laris manis.

Tidak bisa dipungkiri bahwa *CS* mendapat saingan berat, game-game *multiplayer* masa kini yang mendukung hingga 64 pemain dalam 1 *map* dengan grafik yang jauh lebih apik ketimbang *CS*. Tentu saja Valve tidak tinggal diam, karena saingan-saingan tersebut bisa saja mengancam keberadaan *CS*.

Engine Half Life 2 yang bernama *Source* telah rampung beberapa bulan lalu, meski *Half Life 2* sendiri baru dirilis kira-kira saat artikel ini ditulis. Sebagai pengantar *Half Life 2*, Valve merilis lebih dulu *Counter Strike* yang di-*remake* menggunakan *engine Source Half Life 2*. Hasilnya, *gameplay* yang tetap asyik dan menantang, dengan grafisyang *hi-end* sekelas *Half Life 2*.

Saat pertama kali memainkan game ini, kesan yang didapat berbeda: menu-menunya mencerminkan sesuatu yang lebih elegan dan modern daripada *CS* yang lama. Sayang sekali *map* yang disediakan hanya sedikit, kurang lebih 10 buah. Peta-peta tersebut adalah hasil *remake* peta-peta lama *CS* seperti Italy, Dust, Office, Aztec, dan lain-lain.



Gameplay Orisinal

Gameplay pada *CS Source* ini masih 100% mirip dengan *CS* lama, kita bisa memilih menjadi Terorist atau Counter-Terorist. Tipe misinya juga sama, ada berhubungan dengan bom dan *hostage*. Pada peta dengan awalan De_, kita yang menjadi teroris bertugas untuk meledakkan bom di lokasi yang sudah ditentukan, sedangkan jika kita menjadi CT, maka tugas kita untuk menggagalkan peledakan tersebut. Sedangkan pada peta yang berawalan CS_, maka tugas sebagai teroris adalah menahan sandera, sedangkan pihak CT harus menyelamatkan sandera tersebut ke lokasi yang telah ditentukan dalam keadaan selamat.

Kontrol *CS Source* 100% sama dengan *CS* lama, "wasd" untuk *movement*, 1-5 untuk *switch* senjata, spasi untuk melompat, dan lain-lain. Bagi kamu yang sudah terbiasa dengan *CS* lama, tidak akan mendapat masalah untuk berpindah ke *CS Source*.

CS lama didesain 100% untuk *multiplayer*, Valve secara resmi tidak menyediakan *bot*. Kita menggunakan *bot* buatan pihak ketiga seperti POD-Bot atau Real-Bot. Pada *CS Source*, kini *bot* sudah terintegrasi. Kita tidak perlu lagi menginstall *bot* tambahan, Valve sudah menyediakannya.

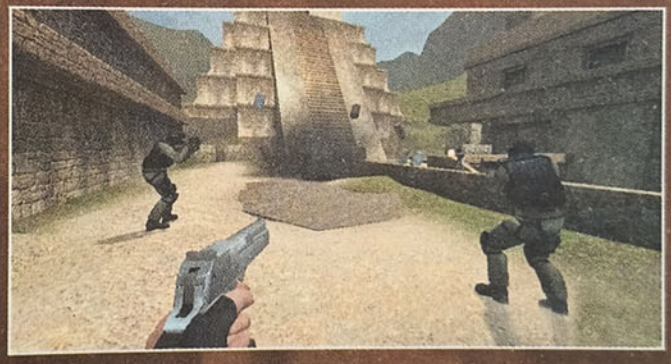
Secara *default*, jika kita memasukkan *bot* dengan perintah *bot_add* di konsol, maka level *bot* tersebut adalah level rendah. Bot level *default* tersebut sama sekali tidak menantang. Penulis yang sudah lama tidak bermain *CS* dapat menghabisi 4 bot sekaligus dengan hanya menggunakan *handgun*. Kalau kamu sudah sangat terlatih untuk bermain *CS*, sebaiknya naikkan saja tingkat kesulitan bot *tersebut*. Jumlah pemain maksimal yang dapat ditampung sebuah peta ialah 32 orang. Namun ingat, peta *CS* tidak terlalu besar, jadi jika kita memasukkan 32 orang, maka akan menjadi perang *rushing*, bukan perang taktis dan strategi lagi.

Untuk senjata, ada beberapa senjata baru dalam *CS Source*, juga ada yang penempatannya dipindah. Seperti SMG, sekarang tidak lagi di B-31. Saya sering kali salah beli senjata karena masih mengingat-ingat *CS* lama. Karakteristik senjata pada *CS Source* lebih realistis daripada *CS* lama, setidaknya getaran yang dihasilkan tidak sehebat dulu. Setiap senjata memiliki karakter sendiri-sendiri, dengan tingkat akurasi dan getaran yang bervariasi. Secara *gameplay*, *CS Source* masih sama dengan yang dulu, kamu tidak akan mengalami kesulitan untuk migrasi dari *CS* lama ke *CS Source*.

The New-eye Candy

Peningkatan terbesar yang dialami *CS Source* adalah grafisnya. Membandingkan *CS Source* dengan *CS* lama sama saja membandingkan matahari dengan bumi. *CS Source* menggunakan *engine Source* yang juga digunakan oleh *Half Life 2*. *Engine Source* ini sudah dikembangkan oleh Valve selama bertahun-tahun, sehingga kestabilan dan kompabilitasnya sudah bagus.

Tingkat kedetilan objek secara geometri meningkat tajam, dari yang semula hanya kotak-kotak menjadi *smooth*. Objek-objek yang dulu berupa Sprite seperti apel,, sekarang sudah berwujud objek 3D yang interaktif. Orangnya tidak



lagi kaku seperti dulu, melainkan sudah *smooth*, selevel dengan game-game *hi-end* jaman sekarang. Kualitas tekstur pada *CS Source* juga sangat tajam dan detil, enak untuk dilihat. Efek *bump-mapping* digunakan agar material tertentu seperti tembok, tanah, dll. terlihat timbul.

Efek *shading* sudah digunakan dengan efektif, efek airnya yang sudah menggunakan Vertex Shading dan Pixel Shading nampak sangat natural. Selain air, *CS Source* juga menggunakan efek *bloom* yang menyebabkan tingkat kecerahan global meningkat seperti asli.

Yang membuat takjub ialah kedetilan hirarki objeknya. Di peta *CS_Office*, jika *casing* komputer tersebut kita tembak terus menerus, maka komponen-komponennya akan lepas satu persatu. Biasanya paling hanya tutup *casing* atau monitor pecah, namun ini betul-betul lepas, hingga prosesor, memori, *cd rom*, *harddisk*, *motherboard*, VGA, *soundcard*, terlepas satu persatu. Komputer tersebut rupanya juga jadi ajang pemasangan iklan. Dengan hanya melihat model HSFnya saja, sudah tahu kalau VGA tersebut keluaran ATI, pada *motherboard*-nya terpampang jelas tulisan ASUS, *soundcard*-nya mirip sekali dengan Audigy 2. Tapi para *developer CS* ini lupa sesuatu: VGA pada komputer tersebut terbalik, harusnya *hsf*-nya di bawah, bukan di atas... Namun tingkat kendetilan hirarki yang seperti itu sudah mengagumkan. Yang dibanggakan dari game ini adalah *physic engine*-nya yang sangat bagus, benda bergerak natural sesuai dengan gravitasi ataupun gaya-gaya lain (misal dorongan dari kita). Kebanyakan objeknya dapat terpengaruh oleh gerakan dan aksi kita, seperti sepeda yang terpental jika kita tembak.

Sayangnya, Valve belum memanfaatkan secara maksimal penggunaan *engine Source* di *CS* ini, karena memang *CS* ditargetkan untuk *fast-paced*, dan agar dapat berjalan dengan lancar, maka grafisnya tidak terlalu berat. *Show-off engine Source* yang lebih dahsyat dapat kamu saksikan di *Half Life 2*.

Upgrade Your PC !

Kini kualitas grafis *CS* sudah setara dengan *Doom 3* dan *Far Cry*. *CS Source* memerlukan komputer yang jauh lebih *powerful* dengan komputer yang biasa digunakan untuk bermain *CS* lama. Minimal VGA yang pantas untuk *CS Source* ialah yang mendukung Directx9 secara penuh. Untuk memainkan 1 peta dengan 32 *player*, maka disarankan menggunakan prosesor sekelas 3 GHz dan memori 1 GB. Karena game seperti *CS* ini nikmatnya akan hilang jika kedatangan *lag*. So, bagi rental-rental *CS*, terpaksa harus meng-*upgrade* komputer deh untuk menyesuaikan dengan game-game zaman sekarang.

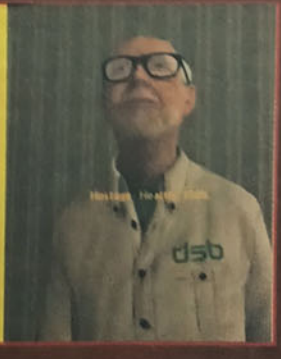
An Ordinary Sound Effect

Kualitas efek suara pada *CS Source* cukup bagus, namun tidak terlalu menonjol seperti grafisnya. Dialog seperti "Fire in the hole" terdengar cukup *clear*, efek ledakan dan tembakan membuat kita tegang. Untuk menambah ketegangan, gunakan *speaker* 5.1 yang berkualitas, karena *CS Source* sudah mendukung sistem 5.1

Conclusion : Counter Strike reborn....

Dengan *CS Source* ini, rasanya *CS* seperti terlahir kembali, dari grafisnya yang butut sekarang sudah menjadi *eye-candy*. *CS Source* tetap mempertahankan *gameplay* orisinalnya yang bikin banyak gamer kecanduan. Untuk *fans CS*, *CS Source* adalah wajib hukumnya !!!

Kebutuhan Minimum
Windows 98/2000/ME/XP, 1.2 Ghz processor, 256MB RAM, 32MB VRAM dengan dukungan DirectX 7



Gameplay	*******
Graphic	******
Sound	*********

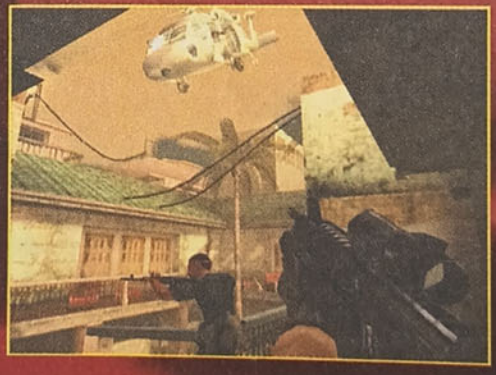
VITAL STATS

PUBLISHER	Atari
DEVELOPER	Zombie Games
GENRE	First Person Shooter
ESRB RATING	T

SHADOW OPS: RED MERCURY

A.I. Kurang

Beberapa saat lalu, *Atari*, kembali menerbitkan game First Person Shooter militer teranyarnya. Banyak intrik dan konspirasi bernuansa film *Hollywood* di dalamnya. Menariknya lagi, semua itu dibawakan dengan gaya sinematik seperti pada *Metal gear solid 2: Substance*, yang merupakan hal baru di dunia *FPS*. Tapi, apakah semua itu bisa terbayar dengan *gameplay* yang solid ? (Iwan)



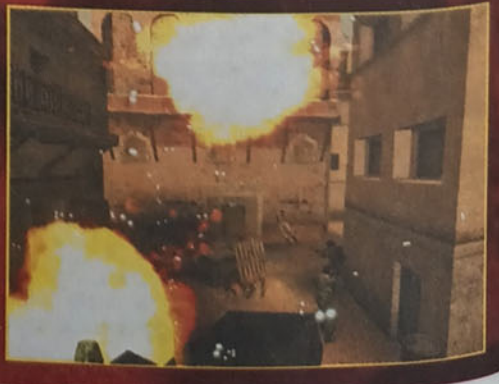
STORY

Cerita game ini bertemakan plot multi-Internasional khas film Amerika. Diceritakan, pada masa yang tidak terlalu jauh ke depan, substansi senjata nuklir seukuran tas koper dengan nama sandi *"Red Mercury"*, jatuh ke tangan yang salah. Berperan sebagai Frank Hayden, anggota pasukan elit Amerika, *Delta Force*, yang ditugaskan langsung oleh Badan *NSA*, kamu diharapkan merebut kembali perangkat nuklir yang dicuri itu. Jalan cerita disampaikan secara sinematik, dengan alur mundur, di mana pertama – tama kamu dibawa menuju akhir klimaks game, kemudian melesat ke awal perjalanan karaktermu.

GAMEPLAY

Mode *single player* pada *SO: Red Mercury* menyajikan mekanisme permainan yang secara keseluruhan mirip dengan game-game bergenre sejenis. Kamu akan menjelajahi 20 *level* yang ada, baik lingkungan *indoor* ataupun *outdoor*. Di dalamnya kamu diharuskan menyelesaikan sejumlah *objective*. Untuk bertahan hidup, kamu hanya perlu menghabisi musuh yang menghalangi. Karena tim *developer* memasukkan unsur sinematik dalam racikan *genre FPS*, maka *gameplay*-nya terasa linear. Tidak banyak kebebasan eksplorasi yang ditawarkan di sini. Meski beberapa desain *level* yang ada terlihat menarik, namun tidak luas. Lingkungan pada *level* dibangun dengan serangkaian objek yang sedemikian rupa, sehingga sengaja mengarahkan kamu langsung ke sasaran yang dituju. Beberapa ruangan alternatif, dihadirkan hanya sebagai tempat untuk sembunyi ketika adu tembak, atau paling tidak menyediakan *healthpack* maupun amunisi tambahan.

Berbeda dengan kebanyakan game *FPS*, lingkungan penuh objek interaktif sedikit kamu temui di sini. Maka dari itu suasana game ini kurang hidup. Tapi, setidaknya kamu diberi kendali untuk



merasakan senapan mesin yang ditinggalkan musuh, atau meledakkan drum bensin yang sengaja diletakkan dekat musuh yang menghadang.

Pada sebagian *level*, kamu diterjunkan pada area pertempuran bersama dengan rekan yang dikendalikan *AI*. Tapi kehadiran mereka bukan sebagai bala bantuan, apalagi untuk bisa diperintah. Mereka adalah pelengkap atau ornamen dari jalannya skenario. Semua dijalankan sesuai arahan dari *Zombie Games*, sebagai sang kreator. Setelah tugas selesai, mereka akan diam di tempat sambil mengambil posisi siaga, dan kamu akan kembali sendirian menjalankan misi.

Pada elemen ini juga, akan terlihat tingkat realistis yang rendah sekali. Sebagai contoh, saat PCGame mencoba game ini, salah satu rekan *AI*, menghabiskan seluruh amunisinya untuk menembaki musuh yang berdiri di tempat terbuka dan berjarak hanya lima langkah dari posisinya. Namun teroris tersebut masih hidup tanpa terluka sedikit pun. Bahkan, ketika rekan *AI* lain terkena ledakan granat di sebelahnya, ia masih segar bugar.

Tampilan *layout* game ini menarik dan efisien. Informasi *health* kamu diposisikan di pojok kiri bawah layar. Di bagian kanan bawah, ada tampilan senjata yang digunakan dan jumlah amunisinya. Di atas layar, terdapat sejumlah angka yang menunjukkan jarak kamu dari target misi.

Crosshair pada tengah layar, dibuat besar dan jelas, dan otomatis berubah menjadi merah ketika menunjuk pada musuh. Saat kamu terkena tembakan, suatu bagian dari *crosshair* tersebut akan berubah merah, sesuai dengan di mana arah tembakan berasal. Pada saat kamu mengarahkan senjata pada temanmu, akan muncul tanda silang pada tengah layar. Jadi, jangan harap ada fitur Friendly Fire di game *FPS* yang satu ini.

Di tiap *level*, perbendaharaan senjata dibatasi tiga macam, ditambah dengan granat sebagai senjata sekunder. Tenang, senjata – senjata tersebut akan berubah – ubah pada tiap *level* sehingga kamu akan bisa merasakan berbagai senjata militer, mulai dari beragam *machinegun, sniper rifle, assault rifle, shotgun, pistol*, dsb. Sebagian besar senjata memiliki fitur *zooming* selayaknya *sniper rifle*.

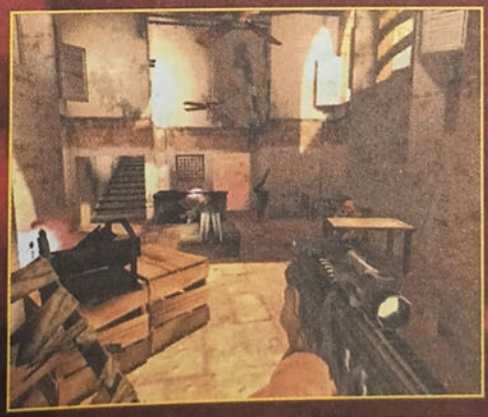
Lingkungan pada tiap *level* cukup beragam. Kamu akan dibawa untuk menjelajahi kerasnya dataran di Timur Tengah, laboratorium rahasia militer di tengah dinginnya Rusia, lebatnya hutan di Congo, hingga ke kota – kota besar di Eropa. Lokasi – lokasi tersebut diambil langsung dengan menggunakan teknik fotografi, yang kemudian dipindah ke dalam tekstur *3D*.

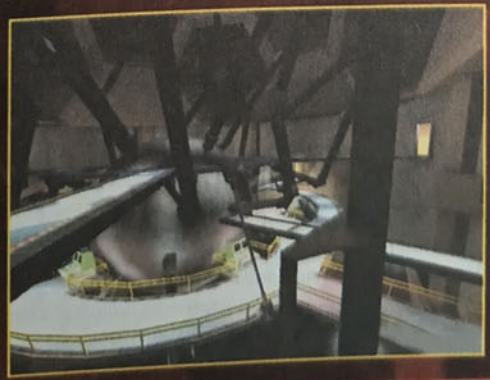
Mode *multiplayer* tidak menyuguhkan sesuatu yang baru. Kamu hanya bisa memilih mode – mode seperti *Deathmatch, Team deathmatch, Capture the Flag, Plant the Bomb* dan *Escort*. Dan seperti biasa, dalam serangkaian mode ini, akan dibagi menjadi dua belah kelompok yang saling berseteru.

GRAFIK

Dipandang dari segi visual, game ini lumayan. Tapi, masih kalah jauh dengan kedalaman grafis *Doom 3*. Walaupun *Zombie Games*, sang *developer*, mengaplikasi teknologi terbaru *Unreal-engine* buatan *Epic Games*, yang juga bernaung di bawah *Atari*, nampaknya mereka tidak berhasil menggenjot *graphic engine* tersebut hingga batas maksimalnya.

Untungnya, tim pengembang menyuntikkan berbagai penyegar ke dalam sektor grafis ini. Intro *cut-scene*, pengarahan, penangkapan adegan, dan sudut pandang yang diambil, membuat game ini lebih hidup dengan gaya glamor ala *Hollywood*. Selain itu detail lingkungan pada *level* hutan dan kota dapat ditangkap dengan baik kerealistisannya dengan efek bayangan dan pencahayaan yang serasi. Tekstur pada bangunan, pohon maupun objek lainnya pun dapat ditampilkan dengan baik.





SOUND

Efek suara di sini patut diacungi jempol. Dengan mempercayakan *THX surround sound* untuk mendukung bumbu realismenya, berbagai dentuman langkah kaki, ledakan granat, serta letusan senjata api terdengar simpang siur di kedua telingamu. Seolah-olah kamu berada di tengah medan perang.

Kamu juga bisa mendengar suara amunisi yang jatuh ke lantai sembari menembakkan senjata berat. Setiap suara tembakan senjata di-*mixing* dan direkam dengan sejumlah efek suara yang berbeda.

Suara lingkungan sekitarmu juga mempertebal atmosfir dalam game, khususnya jika kamu punya perangkat audio 5.1 *surround*. Dalam *level* hutan, walau dalam keramaian gemuruh suasana peperangan, kamu masih bisa mendengarkan siulan burung juga suara gemerisik dedaunan di sekitarmu.

KESIMPULAN

Sebagai salah satu game *FPS* yang ditunggu – tunggu, *Shadow Ops: Red Mercury* tidak mampu memunculkan hasil yang terbaik, seperti yang diharapkan gamer. Banyak kelemahan di sana – sini, yang menandakan kurang matangnya persiapan dari *developer*. Perjalanan dari satu *level* ke *level* berikutnya, tidak disertakan variasi yang berarti, sehingga atmosfir permainan terasa monoton dan hambar. Yang paling mengesalkan, ialah tidak adanya fitur *autosave* dalam permainan. Jadi, kamu harus mengulang kembali dari awal *level* lagi saat kamu tewas.

Namun, tetap saja game ini layak dimainkan. Mekanisme kontrolnya cukup responsif, dan tampilan *interface*-nya sederhana, tapi masih terlihat menarik. Apalagi, jalan ceritanya yang kompleks ditampilkan dengan baik melalui cuplikan *cut-scene* bergaya film layar lebar. Terakhir, tata suara megah yang mengiringi setiap langkah perjalananmu.

Kebutuhan Minimum
Pentium III 500 Mhz, Win 95/98/ ME/2000/XP, 128MB RAM, 32MB VRAM dengan dukungan DirectX 8.1, 3 GB HDD space, modem / LAN

FULL SPECTRUM WARRIOR

Bukan Action loh!!

Gameplay	*******
Graphic	*********
Sound	********

VITAL STATS

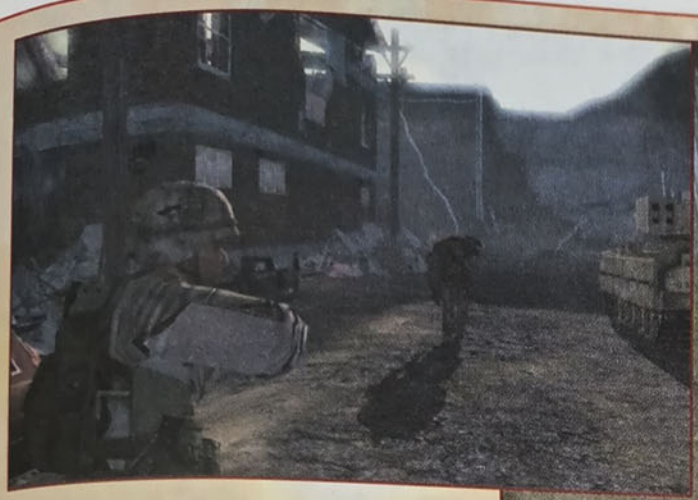
PUBLISHER	THQ, Inc
DEVELOPER	Pandemic Studios
GENRE	Shooter
ESRB RATING	M

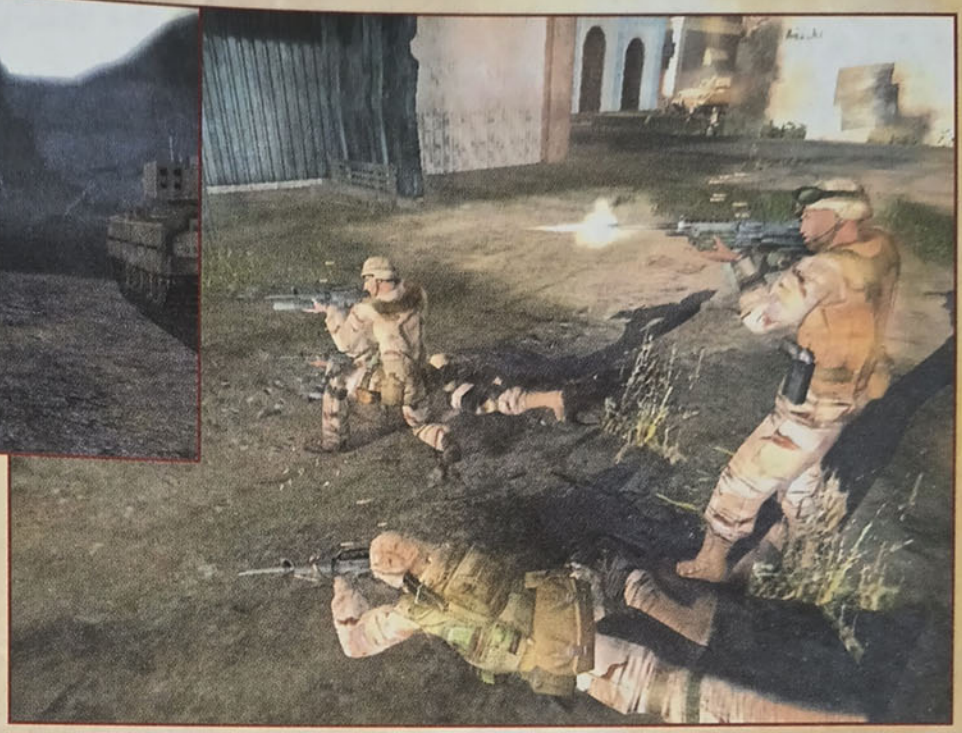
Game inovatif persembahan dari Pandemic's mencoba menghadirkan taktikal simulasi militer yang belum pernah kamu mainkan sebelumnya... (Goro)

Full Spectrum Warrior (*FSW*) sebenarnya bukan melulu game strategi, tetapi bolehlah dibilang ada strateginya. Juga bukan *first* atau *third person shooter* seperti biasanya, tetapi bisa juga dibilang mirip. Dan juga bukan secara langsung menyajikan game *action*, tetapi sedikit mirip *war game*. Lalu pada kenyataannya game seperti apa yang Pandemic's berusaha hadirkan sebuah game bernuansa *tactical military simulator* dengan menekankan ketiga komponen tadi di atas (strategi, *first* atau *third shooter* dan *action*) dalam sebuah paket yang amat otentik dan mempunyai warna tersendiri.

FSW merupakan game yang sangat inovatif, baik ditinjau dari segi desain, grafis, dan teknologi. Game ini berbeda dengan kebanyakan jenis *war game* yang sudah kamu sering mainkan sebelumnya. Metode permainan dalam *FSW* tidak akan kamu temukan dalam game lain. Keseriusan mengutamakan kinerja Team Work merupakan kunci game ini. Dimulai ketika *basic training* hingga saat mulai terjun ke medan pertempuran. *FSW* menuntut kamu berstrategi baik dalam memanfaatkan segala komponen yang ada hingga bisa membaca gerak lawan. Jangan menyamakan *FSW* dengan game strategi, karena kesannya berlebihan.

Perang tengah berlangsung sengit, sementara taktik yang kita pilih membuahkan hasil. Puas? Nggak juga, tuh. Main *FSW* sering menimbulkan banyak pertanyaan, seperti misalnya begini. Kok, nggak bisa menaiki tank, *replay* game-nya, kok nggak terlalu bagus, trus kenapa nggak pernah posisi menjadi *sniper*, posisi tim yang selalu di bawah walau di sana banyak gedung-gedung tinggi, dsb. Jawabannya: *FSW*, kan game simulator militer yang sangat realistik, kemudian game ini





Poin paling besar dalam *FSW* adalah mampu memenuhi keingintahuan militer *freak* dalam mempelajari *real*-nya meng-*engage* musuh dengan dua team, apa sebenarnya tujuan penggunaan *covering fire* dan *smoke granade* dalam pertempuran, dsb.

Gameplay

Game ini dikemas sesuai porsi US Army pada saat melatih *light infantry troops* dalam menghadapi situasi perang kota. Pokoknya, pengembang berusaha menghadirkan *FSW* secara riil. Atmosfer perang kota (*urban combat*), mulai dari bagaimana tim menentukan posisi terbaik dalam penyerangan. divisualisasikan dengan baik dengan menggunakan teknik penempatan posisi kamera yang bisa mengikuti dua sampai tiga tim. Mereka bahu-membahu menentukan posisi dalam menyerang musuh. Tim ditempatkan pada posisi yang baik. Dalam *FSW* kamu tidak bisa lagi menembakkan peluru seperti layaknya game pertempuran yang sudah-sudah.. Inilah kelebihan FSW.

Memang urusan perintah tembak-menembak musuh masih ada ditentukan olehmu, tetapi itu pun jika musuh benar-benar sudah ada dan masuk dalam jarak tembak. Selebihnya, jangan bermimpi *happy trigger*, deh di *FSW*. Soal pengontrolan tim, kamu bisa memindah-mindahkan sudut pandang sesuai posisi yang diinginkan, misalnya ingin mempunyai sudut pandang pada posisi TL- Team Leader, R-Rifleman, G-Greadier, atau AR-Automatic rifleman. Jarak pandang juga bisa diatur dengan menggerakkan *zoom* (*wheel scrool bar* pada *mouse*). Ini pun berlaku untuk setiap personel.

Nah keselamatan tim memang benar-benar harus dijaga. Tim harus tetap dalam formasi yang tepat, selalu melindungi tim lain dari depan maupun belakang, baik pada saat menyerang maupun bertahan *This is team work*! Berpindah dari satu titik ke titik yang lain dengan menggerakan dua sampai tiga tim dengan tidak mengurangi kewaspadaan dalam medan pertempuran, serta mendapatkan posisi yang strategis sepertinya membawa *war game* ini ke dalam format yang berbeda.

Yang rada unik dalam *FSW* jika hanya satu personel yang terluka tembak, doski masih bisa dibawa ke lokasi palang merah untuk di-*recover* dan ... simsalabim personel tersebut tetap bisa melanjutkan penyerangan kembali.

Graphic

Pandemic membuat game *FSW* terlihat baik dengan menggunakan campuran dari beberapa komponen. Birunya langit yang dipenuhi dengan jajaran awan putih yang berarak menjadikan game ini terlihat riil. Belum lagi dengan debu khas padang pasir yang jadi pilihan lokasi dalam *FSW*. Plus lintas peluru dari musuh dan selongsong peluru yang berjatuhan ketika menembak yang menjadikan game ini semakin terlihat "wah".

Tetapi improvisasinya itu, loh yang bagus. Bayangkan, setelah sukses dalam menyajikan suasana khas Timur Tengah dengan segala spek bangunannya, *player* masih disajikan sekumpulan ayam yang mondar-mandir dalam medan pertempuran.

Cover spot juga digarap serius. Misalnya, mulai dari yang bisa gunakan untuk berlindung dari peluru lawan, baik itu bentuknya mobil, tumpukan reruntuhan, bongkahan besi, pojok bangunan, dll. Semuanya tersaji dengan baik. Lintasan RPG yang menghantam mobil tempatmu berlindung dapat disaksikan dengan baik. *FSW* menggunakan Havoc Physics untuk kesemuanya itu. Detailnya para tentaranya terlihat riil, belum lagi animasi pendek menggambarkan jika kita tertembak. Woo ... kayak film-filmnya John Woo yang selalu menggunakan *slow motion*!

Sound

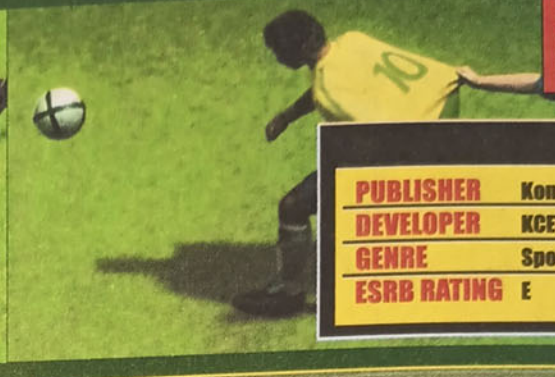
Full Spectum Warrior menghadirkan suara dalam bentuk Dolby Digital Sound, bisa mempersembahkan *sound efek* yang amat sensasional dari suara yang terkecil sekalipun, seperti selonsong peluru yang berjatuhan ketika menembak sampai suara ledakan hantaman RPG menggelegar menghantam barikade mobil yang kita pergunakan buat berlindung. Logat para musuh pun terdengar dengan pas dan ciamik.

Belum lagi komentar-komentar khas tentara Amerika ketika terlibat dalam pertempuran, Kita bisa mendengar gurauan mereka ketika rehat, terus makian ketika kontak senjata dan itu loh, the "F" *word* ehmmmm. Tiap kita melakukan pemindahan posisi pasti kita mendengar logat perintahan *just like in Army*. "*Sir! Yes Sir...*" Hoooaah!! Semua terorganisir dengan baik dan terdengar dengan jelas.

Kesimpulan

Full Spectrum Warrior merupakan game dengan paket penyajian yang baik dari sisi desain maupun visual, tetapi tentunya tidak menutup adanya ruang untuk penyempurnaan. Game dibuka dengan intro yang digarap dengan level tinggi dengan gaya yang pas dengan mengedepankan bukaan *superb into movie* yang baik didukung dengan *cutscene* pada tiap level. Grafis yang mendetail dengan banyak partikel yang tersaji baik dalam penyampaiannya pada tiap level pertempuran. Api dan ledakan ditampilkani dengan bagus. Suara yang baik pada tiap karakter serdadunya juga jadi mempunyai nilai tersendiri. Dengan dukungan *gameplay* yang inovatif memungkinkan adanya perbaikan pada sekuelnya. *So keep your man alive and keep on the good work, Soldier!*

Kebutuhan Minimum
Windows 98/2000/ME/XP, PIII 1GHz or equivalent, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, Hard Drive Space 1770 MB, DirectX v8.0



Gameplay	**********
Graphic	*********
Sound	*******

VITAL STATS

PUBLISHER	Konami
DEVELOPER	KCET
GENRE	Sports
ESRB RATING	E

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (DEMO)

Legacy WE Berlanjut

Semua yang dilakukan pemain di lapangan bola, bisa kamu lakukan dalam game ini. *No doubt, Pro evolution Soccer 4* merupakan game sepak bola terbaik sepanjang sejarah! *Say goodbye to FIFA!*
(Johan)

Dulu gamer PC, khususnya pecinta sepak bola hanya bisa meneteskan air liur melihat seri *Winning Eleven* di konsol, soalnya game sepak bola PC didominasi oleh *FIFA*. Penggemar bola pasti berharap tiap seri *FIFA* yang dirilis akan memiliki *gameplay* yang sama atau paling tidak sama asyiknya dengan seri *Winning Eleven*. Tapi, apa daya, *FIFA* tetaplah *FIFA* yang hanya bisa pamer grafis. Konami akhirnya merilis seri *Winning Eleven* di PC, yang pertama adalah *WE 7* atau ada juga yang menyebutnya *Pro Evolution Soccer 3*. Setahun setelah rilis *WE7*, muncul *Pro Evolution Soccer 4* (*Winning Eleven 8*).

Versi demo *PES 4* sudah dirilis dan bisa di-*download* dari Internet. Ada 2 versi, yaitu Lite, sebesar 77 MB (tanpa komentator) dan Versi 2 (dengan komentator), sebesar 200 MB lebih. Dalam demo ini hanya disediakan satu jenis pertandingan, yaitu Friendly Match, dan cuma berisi 4 tim, yaitu Inggris, Swedia, Italia, dan Spanyol. Kamu diizinkan main dalam 1 babak yang berdurasi 5 menit.

Seperti *WE* sebelumnya, setelah memilih tim kamu mengatur taktik dan strategi tim sesuai dengan keinginan. Mengatur strategi di *PES 4* sangat kompleks, pemain dapat kamu taruh di mana saja dengan formasi Custom. Tiap pemain bisa diatur ke mana arah gerakannya saat tim menyerang dan bertahan. Jika kamu menggunakan *man-to-man marking*, maka kamu bisa mengatur pemain mana dijaga oleh siapa. Atau mungkin kamu menggunakan sistem *covering*. Secara tim, kamu juga bisa mengatur sistem *defence*. Yang suka dengan *offside trap*, bisa menggunakan *line defence*. Gunakan *sweeper* kalau suka sistem *back-up*.

Secara keseluruan ada 12 macam strategi yang bisa diaktifkan secara otomatis atau manual. Strategi tersebut bervariasi, dari mulai Center Attack, Right Attack, hingga Change Side (kanan jadi kiri dan sebaliknya) dan ganti formasi.

Tiap pemain memiliki banyak parameter statistik, kayak *Football Manager 2005*. Mulai dari Attack, Defence, Speed, Stamina, Agility, hingga Curling, Header, Jump, Technique, Team work, dan Weak Foot Accuracy. Semua berjumlah 32. Tiap pemain juga memiliki *skill* khusus.dan merupakan pribadi yang unik. Game ini tidak menggunakan nilai *overall*, jadi kamu harus melihat kesesuaian seorang pemain dengan strategi kamu. Formasi dahsyat yang telah kamu ramu tersebut tentu saja bisa di-*save*. Setelah memasuki pertandingan, akan ada intro seperti layaknya game sepakbola pada umumnya. Ada informasi mengenai stadium, nama pembawa acara dan komentator, serta nama dan asal wasit. Tidak seperti *WE7*, wasit pada *PES4* ini terlihat di lapangan.

An Almost-Perfect Gameplay

Di *Pro Evolution Soccer 4*, bola roterio terasa jauh lebih ringan dan gampang memantul. Perlu adaptasi beberapa saat dengan fisik bola baru ini. Pergerakan pemain sangat *free* sesuai dengan kehendak kamu. Sangat disarankan menggunakan stik yang kurang lebih bermodel sama dengan stik *dualshock* PS.

First Touch mengalami improvisasi. Tidak seperti *WE* sebelumnya, saat bola di-*passing* dengan *touch*,

maka *speed* bola cenderung menjadi sangat lambat dan tidak sampai ke tempat tujuan. Di *PES4*, mengoper bola bisa dikatakan mudah jika tidak ada pemain lawan yang menghalangi, namun jika kamu sudah berada di area musuh, maka mengoper bola harus betul-betul tahu arah pemain yang dituju. Karena salah-salah bola malah direbut musuh dan kamu malah diserang. *Passing*-nya sendiri dibagi menjadi 3, yaitu *passing* biasa, *passing lob*, dan *through-pass*.

Game ini realistis. Menggerakan pemain memang sangat bebas, namun membelokkannya cukup susah, apalagi jika kamu di-*counter attack* secara cepat, kamu pasti langsung panik, apalagi jika pemain belakangnya tua-tua. Untuk bertahan sebetulnya mudah, cukup jalankan *back* ke arah *striker* musuh, dan bola sudah bisa direbut. Tapi tergantung juga pada nilai *dribble striker* musuh dan kemampuan *body bek*. Bolanya bergerak natural sehingga dapat berinteraksi dengan segala bentuk sentuhan dari pemain.

Kiper juga memiliki reaksi yang berbeda. Kebanyakan mereka menjadi lemah apabila kamu serang dengan tempo cepat. Dia tidak siap dan agak panik jika tim tiba-tiba di-*counter attack* dengan cepat.

Yang jadi kesulitan terbesar ialah proses mencetak gol. Inilah yang mendekatkan game ini dengan kenyataan. Kamu harus men-*dribble* bola dengan hati-hati, karena begitu bola tersentuh oleh bek musuh, maka kemungkinan bola akan terpental atau lepas dari kaki *striker* kamu. Untuk melakukan *longshot*, kamu harus yakin di depan kamu tidak ada bek, karena jika ada maka mereka akan langsung menangkap bola tembakan kamu dengan punggung. Cara paling efektif ialah membawa bola hingga sedekat mungkin dengan gawang. Namun di area tersebut pastilah *striker* kamu dijaga ketat oleh bek lawan. Untuk menembak dengan sempurna, maka *striker* harus memiliki ruang gerak dan posisi yang tepat untuk menendang. Posisi yang tidak tepat, termasuk jarak bola dengan kaki yang mungkin terlalu dekat atau jauh akan menyebabkan hasil tembakan tidak sempurna, apalagi jika dibayangi bek lawan. Kemungkinan bola meleset sangat besar.

Kamu bisa bermain umpan panjang jika memiliki pemain tengah sekelas Beckham dan *striker* yang jago *heading* seperti Vieri atau Nistelrooy. Ini menjadi alternatif jika kamu kesulitan melakukan *dribble*.

Dalam game ini kamu bisa menggerakan penendang sekaligus juga pemain yang diumpani. Saat menentukan arah tendangan lalu melepas tendangan, maka kontrol akan langsung berpindah ke pemain lain. Kamu bisa menendang *corner* dengan *curve*, ataupun *passing* biasa ke pemain sayap baru di *cross*..

Saat *freekick*, kamu bisa memilih menggunakan *freekick* biasa (dengan 1 pemain), atau yang "aneh-aneh". Bisa saja menggunakan 2 pemain, pemain yang satu hanya sebagai penahan bola, atau pemain yang satu menggulirkan bola sedikit baru kamu tending. Lambung dan keras, serta kurva bola juga bisa kamu atur secara bebas.

Di *PES4*, peningkatan level berdampak pada cara berfikir lawan, mereka cukup cerdas dan mampu membaca strategi kamu, namun mereka tetap saja manusia yang tidak bisa melakukan hal-hal di luar batas. Jadi masih terkesan adil dan tetap menantang.

Lisensi

Yang membuat *FIFA* sangat popular adalah lisensi timnya. Semua roster, pakaian, dan pernak-pernik di *FIFA* sesuai dengan aslinya di lapangan. Sedangkan di *WE*, kadang-kadang disamarkan. Di *PES4* saja hanya ada 3 liga yang menggunakan lisensi resmi. Namun Konami tidak bodoh, mereka membuat sistem *database* seri *WE / PES* menjadi mudah diedit. *So*, banyak editor yang membuat berbagai macam *patch* untuk mempercantik *WE*. Hasilnya? Lisensi lengkap dan bahkan lebih *update* daripada *FIFA*.

Crispy Graphic & Sound

Kualitas grafis yang ditawarkan *PES4* ini sangat khas dengan game timur. Game timur terkenal dengan grafis disertai ketajaman tinggi dan warna-warna yang natural. Sedangkan game barat lebih suka efek special dan biasanya warnanya tidak natural. Dibanding *FIFA 2005*, *PES4* kalah dalam hal *special effecks*. Namun untuk pergerakan pemain, jelas *FIFA* tidak ada apa-apanya. Gerakan di *PES4* sangat *smooth* dan natural. *Frameskip* sangat minim, sehingga gerakan yang "putus" tidak terlalu banyak.

Efek *motion blur*-nya saat *highlight* betul-betul membuat kamu serasa menonton *highlight* pertandingan di TV. Ada juga efek *depth-of-field*, di mana pemain yang tidak disorot akan kelihatan lebih kabur daripada pemain yang menjadi target utama kamera.

Hal yang paling disayangkan ialah *sprite* pada menunya yang terkesan *low-res* karena hasil *porting* dari PS2. Tapi, ini bukanlah masalah yang besar.

Untuk *sound*-nya, dua orang pengisi suara masih tetap menemani kamu saat bertanding, yaitu Trevor Brooking dan Peter Brackley. Masih sama dengan *WE7*, komentar mereka juga nyaris sama.

Kesimpulan

Hal hebat yang di-*review* di atas hanyalah versi demonya yang tediri dari 1 *mode* pertandingan dan 4 tim. Versi *full*-nya akan membawa fitur yang paling hot, yaitu Master League. Dengan adanya *PES4*, maka game yang berawalan *FIFA xxxx* sudah tidak layak dibeli, kecuali kamu betul-betul fans berat seri *FIFA*. Karena dalam hampir tiap aspek, *PES4* mampu menampilkannya dengan jauh lebih baik.

Kebutuhan Minimum
Windows 98/2000/ME/XP, PIII 700 Mhz, 8xDVD ROM Drive, RAM 128 MB, 3D Card 32 MB, DirectX 9

Gameplay	★★★★★★★★★
Graphic	★★★★★★★★★
Sound	★★★★★★★★

VITAL STATS

PUBLISHER	Electronic Arts
DEVELOPER	EA Canada
GENRE	Racing
ESRB RATING	E

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Upgrade Lebih Kompleks

Aksi balap liar yang banyak digemari telah kembali dalam rentang waktu singkat. Saat kamu mencoba *Need For Speed Underground 2* ini, pasti kamu akan langsung merasakan banyak perbedaan dari prekuelnya. (Iwan)

Setahun yang lalu, muncul titel bergenre *racing* yang laris manis di pasaran karena sukses mengadopsi formula dari film *Hollywood, The Fast and the Furious*. Yaitu *Need for Speed Underground* keluaran *Electronic Arts*. Opsi untuk memodifikasi yang ditawarkan kepada para gamer, membuat game ini semakin untuk dimainkan. Kamu diberi kebebasan untuk mengutak – atik dan mempercantik kendaraanmu, mulai dari performa hingga bentuk fisiknya, dengan didukung oleh berbagai *vendor* terkemuka. Di seri keduanya ini, tema masih sama, namun terdapat beberapa perubahan yang dibuat dengan racikan yang lebih kaya lagi.

STORY

Aspek cerita, dimasukkan sebagai bumbu pada *Career mode*, yang ditampilkan melalui *cut-scene* gambar diam bergaya komik, seperti pada game *Max Payne*. Di sini, kamu berperan sebagai pembalap tangguh. Suatu ketika, sekelompok orang yang ingin menjatuhkanmu, berhasil mencelakakanmu dan menghilangkan tunggangan berhargamu.

Kamu terpaksa memulai kembali dari awal dan mencoba membangun reputasimu sebagai pembalap nomor satu di lingkungan yang baru. Di kota baru ini, kamu berkenalan dengan Rachel, seseorang yang nantinya berperan banyak dalam game. Di awal permainan, kamu mengendarai mobil kesayangan Rachel untuk membawamu ke kediamannya. Dari sinilah, awal mula karirmu menuju puncak.

GAMEPLAY

Di awal permainan, kamu akan diperkenalkan dengan modul telepon genggam, yang menginformasikan peristiwa terkini melalui jalur komunikasi ataupun melalui *SMS*. Kiriman *SMS*, bisa kamu ketahui melalui ikon amplop surat yang muncul di layar dengan warna yang berbeda – beda, tergantung isi dari pesan itu sendiri.

Fitur *rating* juga hadir pada *NFSU 2*. Kamu harus meningkatkan *rating* tersebut hingga batas tertinggi. Tingkat kenaikannya bergantung kepada tingkat modifikasi yang kamu aplikasikan di mobilmu. Semakin banyak perubahan yang kamu lakukan dengan aksesoris terbaru, maka *rating*-mu semakin naik. *Rating* ini berguna untuk membangun reputasimu.

Kira-kira terdapat 30 kendaraan yang bisa kamu pilih. Varian kendaraan di antaranya, *Honda Civic SI, Acura RSX Type S, Nissan Skyline R34 GTR, Audi TT, Mazda RX-8, Nissan 350Z, Mitsubishi Evo VIII, VW Golf GTi*, serta banyak lagi. Tiap mobil baru akan keluar bertahap setelah kamu menyelesaikan kondisi tertentu dalam permainan dan akan diberitahukan padamu melalui *SMS*, atau bisa kamu lihat langsung pada *Car lot* yang disimbolkan dengan warna biru langit pada peta.

Penjelajahan di Malam Hari

Untuk pertama kalinya di seri *NFSU*, kamu akan bebas berkelana di tengah gemerlapnya kota besar fiksional ini tanpa harus tergesa – gesa. Kota dibagi menjadi beberapa wilayah dan distrik. Dalam suatu wilayah terdiri dari beberapa distrik, serta pembagian wilayah timur dan barat. Antara satu wilayah dengan wilayah lainnya, terhubung oleh jalan layang bebas hambatan, yang melintang sepanjang pusat kota. Masing – masing wilayah memiliki ciri khas tersendiri.

Yang asyik, adanya sistem navigasi GPS yang dimplementasikan pada mobilmu. Cara menggu-

nakannya dapat dilakukan dengan mengakses *World Map*, lalu tunjuk tempat yang digambarkan dengan simbol yang ingin kamu tuju, maka opsi untuk mengaktifkan GPS akan muncul. Untuk mematikannya cukup dengan mengklik pada tulisan *"deactivate GPS"* pada menu *World Map*. Untuk membawa ke tempat tertentu pada peta, kamu selalu bisa mengandalkan sistem navigasi ini.

Variasi Aksi Balapan

Di game ini, ada tujuh macam balapan yang disuguhkan, yaitu Drag, Drift, Circuit, Street X, Sprint, Outrun, dan URL. Drag, Drift, dan Circuit sudah kamu kenal di seri sebelumnya. Sementara tiga mode terakhir ialah yang pertama kalinya diperkenalkan di seri *NFSU*. Ketujuh mode balap yang disodorkan ini memiliki keunikan tersendiri, meski beberapa dintaranya mempunyai trek yang hampir serupa.

Kustomisasi Visual dan *Upgrade* Performa

Keragaman pada modifikasi mobil adalah inti utama dari game ini. Kamu harus sebisa mungkin memasang dan mengatur perlengkapan pada mobilmu hingga meraih rating tertinggi. Makin banyak pertandingan yang kamu menangkan, makin banyak pula ragam *upgrade* yang akan terbuka.

Tidak seperti seri pertama *NFSU*, *spare part* untuk modifikasi tidak langsung muncul di garasimu secara serempak. Sekarang kamu harus mengunjungi berbagai toko yang sesuai dengan kebutuhanmu, yang tersebar di dalam mode eksplorasi.

Kemudian bila kamu mengunjungi *Body shop* (bersimbol warna hijau pada peta) kamu bisa membeli bermacam aksesoris untuk memperindah tampilan eksterior mobilmu. Di toko ini dapat ditemukan *body kit*, *wide body kit*, *spoiler*, kap mesin, kaca spion samping, lampu depan dan belakang, *exhaust tips* (knalpot), serta berbagai aksesoris berbahan dasar *carbon fiber*.

Untuk mendapatkan tampilan warna dan corak yang menarik untuk ditempelkan pada mobilmu, dapat ditemukan pada *Graphic shop*, yang bersimbolkan warna merah. Di toko ini, kamu bisa memilih warna yang paling kamu sukai, dengan tipe cat meliputi warna *gloss*, *metallic*, dan *pearlescent*. Logo sponsor pun dapat ditambahkan dengan memasang *decals*.

Simbol warna coklat muda pada peta adalah *Car specialties shop*, yaitu tempat untuk memasang pernak – pernik *funky*. Seperti *neon*, *custom gauge*, *nitrous purge*, sistem *hydraulic*, perangkat *sound system* pada bagasi, kaca film, velg model *spinner*, dan mekanisme *split* pada pembukaan kap mesin serta model gunting pada pintu.

Pada *Performance shop*, kamu bisa menambah kemampuan lari dari mobilmu, dengan meng-*upgrade* seksi mesin, *ECU* atau sistem komputerisasi, modul transmisi, suspensi, *nitro*, *turbo*, tapak ban, sistem pengereman, dan *weight reduction*.

GRAPHIC

Memasuki permainan, *NFSU 2* mempunyai grafis yang cukup baik dengan warna terang pada dunia yang ditonjolkannya. Efek pencahayaan dan pemantulan objek, terlihat sebagus seri pendahulunya. Lingkungan pada game ini, di-*render* dengan kerapatan yang lebih sempurna. Mode eksplorasi yang pertama kali digunakan pada serial balap ini, mengharuskan tekstur objek di dalamnya untuk lebih realistis dalam tampilannya. *Motion blur* pada saat melaju pada kecepatan tinggi, khususnya di mode *Drag race*, terlihat mengagumkan dan dipastikan akan memacu adrenalinmu.

Sayangnya, untuk kesempurnaan dan keseimbangan pada sektor visual dan permainan, diperlukan spesifikasi komputer *high-end*. Untuk spesifikasi menengah, tampaknya kamu harus mengorbankan salah satu sektor tersebut. Karena, misalkan kamu lebih memilih untuk mendapatkan visualisasi yang cantik, maka otomatis tingkat *framerate* akan menurun dan menyebabkan pergerakan objek menjadi lambat. Hal ini tentunya akan mengurangi keasyikan bermain.

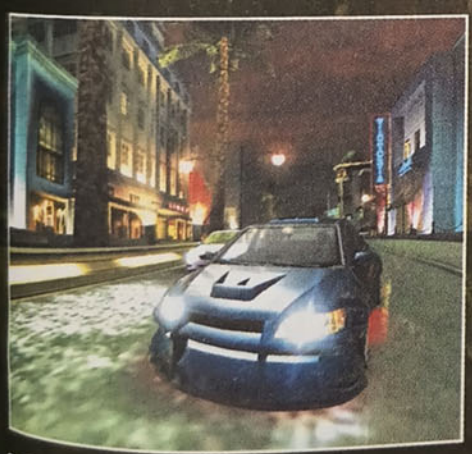
SOUND

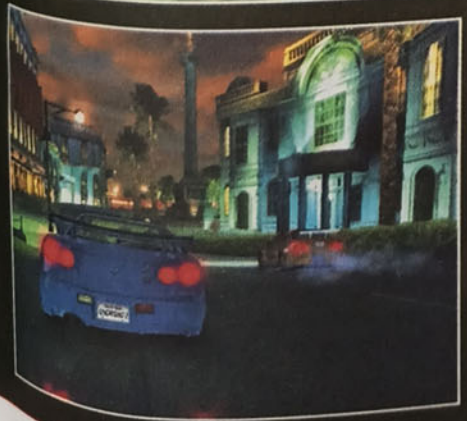
Musik tema game ini dipenuhi aliran *hip-hop* dan *punk rock*. Artis musik ataupun grup band, baik yang sudah mempunyai nama maupun yang masih berlabel *Indie*, mengisi kompilasi *EA Trax* ini.

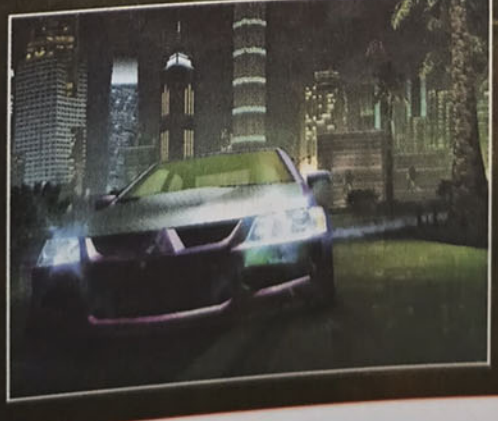
Pada efek suara terdengar asyik, apalagi dengan perangkat audio yang mumpuni di komputermu. *EA* mendapat dukungan dari *THX* untuk merealistiskan sektor yang berhubungan dengan indera pendengaran ini. Derum suara mesin, bunyi gesekan ban, perpindahan tuas gigi, bahkan suara saat terjadi tabrakan diatur sedemikian rupa sehingga mirip seperti aslinya.

KESIMPULAN

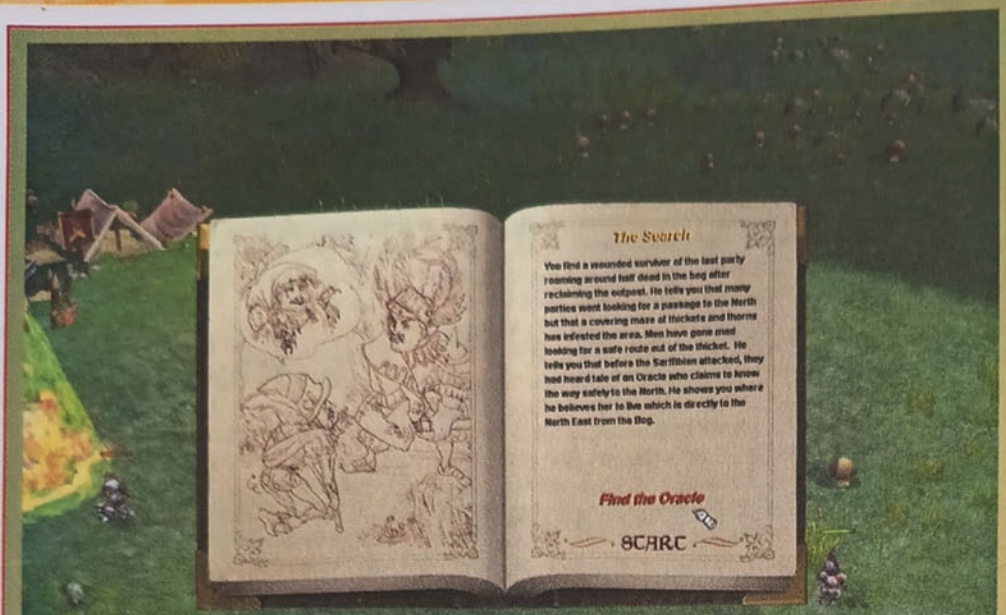
Tidak dapat dipungkiri, *Need for Speed Underground 2*, menyodorkan elemen yang lebih luas dari pendahulunya. Di sini terdapat mode balap yang lebih beragam, kustomisasi dan *upgrade* yang lebih kompleks, mobil – mobil yang diperbanyak, dan yang terpenting ialah mode eksplorasi yang menyajikan keleluasaan dalam bermain. Kamu pasti betah menghabiskan waktu berjam – jam untuk memodifikasi mobilmu. Pokoknya, kamu harus sabar, karena untuk membuka semua perlengkapan diperlukan waktu yang relatif lama.







Kebutuhan Minimum
Win98SE/ME/2000/XP, Pentium III 933MHz, 256MB RAM, 32MB VRAM dengan dukungan DirectX 9.0c, 2 GB HDD space



MEDIEVAL CONQUEST

Gameplay	★★★★★
Graphic	★★★★★★★
Sound	★★★★★★★★

VITAL STATS

PUBLISHER	Gathering
DEVELOPER	Cat Daddy Games
GENRE	Real-Time Strategy
ESRB RATING	T

Melayani Pemburu

Apakah kamu bosan dengan game bertema kesadisan? Jika iya, maka kamu wajib mencoba game *RTS* berlatarkan Kerajaan Fantasi yang satu ini. Game jenaka, dengan titel *Medieval Conquest* ini, dijamin bebas dari tema tersebut. Uniknya, game ini berunsur genre simulasi. (Iwan)

Kebanyakan game genre *Real-time Strategy* mempunyai ciri khas yang sama. Yaitu, menyajikan pertarungan berskala besar, di mana sekelompok prajurit bertempur mati–matian melawan musuh dan dibumbui kekerasan yang brutal. Bagi kamu yang jenuh dengan jenis ini, cobalah *Medieval Conquest*. *Developer* CatDaddy Games mengembangkan titel yang menukar kekerasan dengan unsur komedi.

STORY

Alkisah di suatu Kerajaan yang damai, hawa kegelapan yang tidak diketahui sumbernya, tiba – tiba menyelimuti daratan. Kini, monster kegelapan yang tidak terhitung jumlahnya berkeliaran di mana – mana dan menebar teror. Semua usaha untuk mencari tahu asal muasal makhluk itu, gagal. Petualang dan pemburu yang ditugaskan Raja tidak pernah kembali dari misinya. Penduduk pun mulai kehilangan semangat hidup. Kamulah harapan terakhir Raja, orang yang diberi kepercayaan untuk mencari dan menghentikan sumber kejahatan itu dari muka bumi.

GAMEPLAY

Mekanisme dasar game ini ialah menyewa pemburu, membangun gedung sebagai akomodasi untuk pemburu, serta menghabisi monster di penjuru peta dengan menggunakan pemburu sewaanmu. Sebagai pimpinan, kamu harus menuntaskan misi yang diberikan Raja, dengan cara merekrut pemburu dan menjadikan mereka yang terbaik. Pemburu itu juga punya kebutuhan. Tugasmulah menyenangkan mereka.

Tak ada tambang sumber daya alam yang dapat diolah di sini. Uang atau *gold*, didapatkan tiap kali pemburumu membunuh monster. Semakin kuat monster yang dihabisi, semakin banyak hadiah yang didapat. *Level* pemburumu pun akan ikut naik seiring dengan banyaknya musuh dibunuh.

Unsur game simulasi terlihat pada pemburu yang mempunyai kebutuhan. Mereka memiliki tingkat kelaparan, kebosanan, dan keletihan yang harus dijaga. Mereka juga membutuhkan peralatan yang mumpuni untuk bertarung. Sebagai pimpinan, kamu wajib menyediakan fasilitas mereka. Jika me-reka merasa resah, akan terlihat pada gelembung pikiran yang menempel pada karakter tersebut. Bila dalam jangka waktu tertentu kamu tidak juga memuaskannya, mereka akan hengkang dari kepemimpinanmu.

Cuma ada tiga macam pemburu yang bisa disewa, yakni Ranger, Fighter, dan Mage. Ranger adalah tipe pemburu jarak jauh. Ketrampilannya menembakkan panah, sangat berguna untuk mendukung pemburu yang bertarung di garis depan, maupun untuk menyerang musuh sambil menjaga jarak. Kekurangan tipe ini adalah pertahanannya yang lemah. Fighter merupakan petarung jarak dekat yang mempunyai kekuatan serangan yang besar. Dalam jumlah banyak, mereka sangat berguna untuk mengepung musuh. Terakhir Mage, yang mampu menyerang

menggunakan sihir. Mereka mempunyai beragam variasi serangan, mulai dari bola api yang panas hingga membuat musuh tertidur, sampai mampu mengeluarkan sihir penyembuh.

Kamu tidak akan mendapat kendali penuh dari para pemburumu itu. Kamu hanya bisa menempatkan mereka di suatu area dalam peta, dan mereka akan berburu secara otomatis dalam lingkup area tersebut. Di kala membutuhkan sesuatu, mereka akan mengerjakannya tanpa harus disuruh, asalkan kamu menyediakan akomodasi. Jika tidak, maka mereka akan mengeluh.

Dengan naiknya *level*, kebutuhan dan keinginan mereka pun semakin banyak. Yang tadinya mereka beristirahat, makan, dan menikmati hiburan apa adanya, lama – lama mereka meminta fasilitas yang lebih memadai. Peralatan serta perlengkapan perang mereka juga akan bertambah banyak. Maka dari itu, kamu harus seringkali men-*stock* barang – barang pada toko *armor, weapon, accessory, sword shop, bow shop*, dan *spell shop* di kotamu. Semua itu harus ditebus dengan uang yang banyak.

Faktor makanan juga perlu ditingkatkan untuk lebih menyenangkan anak buahmu. Misalnya, kamu perlu membangun bangunan seperti *Grinshaw's Pub*, untuk memuaskan pemburu ber-*level* tinggi, atau menggunakan sebagian uangmu untuk meningkatkan kemampuan memasak koki, serta menambah biaya untuk menjaga kehigienisan pada tempat makan tersebut. Contoh lainnya ialah *upgrade* penginapan dari *shanty* yang berfasilitas minim menjadi hotel serba ada. Pada pos pertahanan, kemampuannya juga harus dikembangkan untuk mempertahankan bangunanmu dari serangan musuh.

Membangun bangunan pada game *RTS* ini tidak ada habisnya, bahkan setelah kamu sudah membuat kota besar dengan semua toko perlengkapan dan pelayanan yang lengkap. Itu dikarenakan luasnya peta pada game ini, sehingga tidak pelak kamu juga akan diberikan beberapa misi sekaligus. Kamu bisa membuat *outpost* pada daerah yang berjarak cukup jauh dari kotamu. *Outpost* berguna sebagai daerah tambahan, untuk tempat akomodasi sekunder bagi pemburu sewaanmu, jadi mereka tidak perlu kembali ke kota untuk beristirahat, memulihkan diri, makan maupun mendapatkan hiburan. Di antara *outpost* dengan kota terdapat jalan setapak yang membuat pemburu mampu berjalan dua kali lebih cepat daripada di jalan biasa. Kamu juga bisa menyediakan *stable* agar prajuritmu bisa memakai kuda untuk kembali ke kota.

Walaupun terlihat kompleks, tampilan *interface* di sini sebenarnya sederhana. Pada sebelah kiri layar terdapat deretan kotak menu untuk mendirikan beragam bangunan. Di sebelah kanan, juga terdapat sederetan kotak menu. Bedanya di sisi kanan menyajikan informasi perkembangan dari permainanmu, seperti *Adventurer's info, building info, finance info, demon's info*, dan terakhir, yakni *player's info*. Pada sisi atas terdapat informasi grup pemburu yang disewa, serta *valor rating* yang mewakili tingkat kesuksesan kamu dalam bermain. Di bawah layar ada *tool* untuk *zooming*, memutar sudut pandang, opsi tempo permainan, informasi tambahan seputar peristiwa terkini, dan *display* peta.

Sebagai tambahan, *valor* rating digambarkan dengan meteran berbentuk bintang. Semakin banyak bintang pada *valor rating* tersebut terisi, semakin tinggi tingkat kemahiranmu. Hal ini juga membantu dalam menurunkan harga sewa dari pemburu baru.

GRAPHIC

Game ini menyajikan visualisasi yang cukup mengesankan dengan warna cerah. Tim pengembang menggunakan *direct3D display engine* yang dinamakan *CatCore*, yang mampu menghadirkan konsistensi yang solid pada detail dan tekstur. Tidak ketinggalan, *framerate* yang mulus mampu ditampilkan, bahkan pada penggunaan fitur *zooming*.

Model karakter sengaja dibuat berbau kartun, sesuai dengan tema humorisnya. Unit pemburumu akan terlihat seperti boneka kayu berkepala besar. Desain para monster juga sama sekali tidak seram, seperti perpaduan berbagai jenis hewan yang ditambahkan dengan ekspresi konyol. Sayangnya, *Medieval Conquest* hanya menampilkan satu model mimik saja pada wajah karakter.

Tekstur grafis bagus tidak hanya sebagai andalan pada suatu game. Kekurangan pada game ini ialah desain peta yang bertekstur terlalu monoton. Ragam elemen seperti pohon, bebatuan yang disuguhkan pada lingkungan sedikit sekali. Tidak seimbang dengan peta yang luas.

SOUND

Musik latarnya termasuk dalam tingkat rata – rata. Berbagai instrumen musik tiup yang mewarnai lagu tema game ini, membawamu dalam suasana musik dari film – film bertemakan zaman pertengahan. Musik tema berubah seiring munculnya atmosfir ketegangan pada game.

Untuk efek suara, game ini berhak mendapat acungan jempol. Pihak *developer* mengimplementasikannya dengan baik. Semuanya di-*mix* dengan seimbang, tidak terlalu bising ataupun terlalu hening. Masing-masing bangunan mempunyai *voice-theme*, yang akan aktif saat kamu mengklik pada bangunan tersebut.

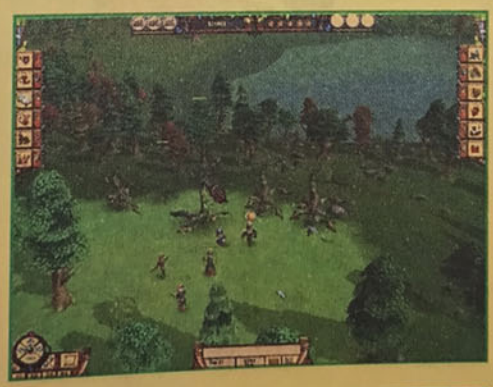
Dubbing suara pada karakter juga menarik. Dengan aksen *English-British*, karakter memiliki *voice-actor* yang berbeda, memberi kesan seakan – akan mereka memiliki kepribadian. Aksen tersebut juga memberi elemen humor tersendiri, khususnya saat mereka mengumpat sembari menghabisi musuh.

KESIMPULAN

Kejenakan yang digabungkan dengan genre *Strategy* memang bisa dibilang merupakan sesuatu yang inovatif. Kamu bisa berelaksasi dengan unsur komedi yang kental. Namun, di sisi lain tetap serius menyusun taktik seperti dalam game bergenre serupa.

Paduan visualisasi menawan dan efek suara yang realistis membuat game ini bermodal kuat untuk bersaing dengan game *Real-Time Strategy* lain yang sudah populer.

Uniknya, game ini memberi terobosan tersendiri pada genre strategi. Sedikit kita temui game *RTS* yang dikombinasikan dengan tema *Sim*. Sayang, kita tidak diberi kuasa dalam mengendalikan karakter.



Kebutuhan minimum:
Win98/ME/2000/XP, Pentium III 500 MHz, 128MB RAM, 32MB VRAM dengan dukungan DirectX 9.0b, 500 MB HDD space

ROLLER COASTER TYCOON 3

Gameplay	********
Graphic	*********
Sound	*******

VITAL STATS

PUBLISHER	Atari
DEVELOPER	Frontier Dev
GENRE	Strategy
ESRB RATING	E

"King" is Back !!

Roller Coaster Tycoon adalah salah satu game simulasi bisnis tersukses sepanjang sejarah, konsep *park-management* yang ditawarkannya sangat menarik dan menantang. Kini hadir seri ketiganya, *gameplay* yang tetap asyik dipadu dengan grafik yang *top notch* menghasilkan game *Tycoon* yang *hi-end*. (Johan)

Roller Coaster Tycoon mengharuskan kamu membangun dan menjalankan taman hiburan. Game ini pertama kali dirilis tahun 1999, dibuat oleh Chris Sawyer, sang legendaris *tycoon*. Pada zaman *RCT1*, kualitas grafisnya biasa saja, namun sangat menarik.

Sayang sekali sekuelnya, *RCT2* mengecewakan banyak fans. Tidak ada perubahan signifikan di sini. *RCT2* lebih cocok dibuat sebagai *expansion pack* daripada sebagai sekuel.

Selanjutnya, *RCT3* dikembangkan oleh Frotier Studio, yang dipimpin oleh David Braben, teman Chris Sawyer. Sedangkan Sawyer sendiri bertindak sebagai *advisor* yang mengawasi dan memberi *feedback* pada Frontier. *RCT3* berbeda dengan game sebelumnya, grafis yang mantap dengan *gameplay* yang telah diimprovisasi menjadikan *Roller Coaster Tycoon 3* game "theme park" terbaik saat ini.

Basic Gameplay

Dalam *Roller Coaster Tycoon 3*, tugas utama kita ialah membangun dan mengatur taman hiburan. Ada 3 mode yang disediakan: Career (campaign), Sandbox dan Custom Scenario. Dalam Mode Career, ada 18 skenario. Tiap skenario biasanya berisi beberapa objektif yang terbagi dalam 3 tingkat kesulitan. Objektif tersebut bervariasi, mulai dari mencapai pengunjung sekian, dengan *rating* sekian hingga membuat sejumlah *coaster* dengan tingkat *excitement* tertentu. Skenario tersebut memiliki tema yang berbeda, ada yang di rerumputan biasa, di padang gurun, studio Hollywood, dll.

Pada mode Sandbox, kita bisa membangun taman impian sepuasnya, tidak ada batasan uang dan waktu. Mode ini mungkin bisa dipakai oleh arsitek yang sedang merancang sebuah taman hiburan. Untuk membangun taman hiburan, disediakan 124 jenis atraksi dan 50 *stall* (toko) yang dapat diba-ngun. 124 jenis atraksi tersebut terdiri dari 31 jenis permainan *coaster*, Untuk tokonya, disediakan 50 buah yang terbagi dalam 4 kategori, yaitu *food stall, drink stall, souvenir stall*, dan stan fasilitas. Selain permainan dan *stall*, juga ada *item-item* yang bisa digunakan untuk membangun tema taman kita, mulai dari pohon, bangku, lampu, pertambangan besi, bersuasana padang pasir, padang rumput, atau studio Hollywood.

Untuk mendukung operasional taman kita, ada 4 jenis *staff* yang bisa direkruit, yaitu janitor, mekanik, satpam, dan entertainer. Kita bisa mengatur area kerja untuk masing-masing *staff*.

Cara membangun permainan secara umum dalam urut: membangun alat main, gerbang masuk, lalu gerbang keluar. Untuk *roller coaster, system point* dan *click* seperti *RCT* sebelumnya masih dipertahankan.

Tiap permainan akan memiliki 3 *rating*, yaitu *excitement, intensity*, dan *nausea*. Excitement ialah tingkat kesenangan yang diperoleh, biasanya berbanding lurus hingga batas tertentu dengan nilai Intensity. Intensity melukiskan seberapa mengerikannya permainan tersebut. Sedangkan Nausea ialah nilai "mabuk", semakin tinggi nilai *nausea*, maka pengunjung yang naik mainan itu langsung mual-mual lalu muntah...

Tantangan membangun *coaster* adalah untuk mencapai nilai *excitement* setinggi mungkin. Biasanya dilakukan dengan cara membangun banyak *looping* dan *corkscrew*. Tapi ingat, terlalu banyak *looping* bisa menyebabkan pusing, apalagi jika ditambah belok pada kecepatan tinggi, akan menyebabkan nilai intensitynya tinggi dan *excitement*-nya justru rendah. Untuk itulah disediakan grafik analisa Lateral-G dan Vertical-G untuk mengatur kecepatan kereta *coaster* saat tikungan atau tanjakan/turunan untuk menciptakan *coaster* yang ideal dan menyenangkan.

Peeps (sebutan pengunjung di RCT) mengalami improvisasi. Di *RCT3* tidak ada Peeps kembar, tiap Peeps memiliki karakter sendiri-sendiri. Ada yang suka permainan thrill, ada yang hanya suka makan, ada yang penakut, ada yang suka burger, dll. Peeps tersebut dikelompokkan dalam demografi, mulai dari anak-anak hingga orang tua. Informasi setiap Peeps didapat dari bersama siapa dia datang, produk apa saja yang sudah dibeli, permainan apa yang sudah dinaiki dan apa kesan mereka, dll.

New Feature

Fitur baru pada *RCT3* adalah Firework Mixmaster. Dengan Mixmaster, kita bisa merancang komposisi kembang api sesuai dengan selera. Disediakan Window yang berisi Trackview, dari sanalah kita menentukan jenis letusan mana dan ditembakkan dari mana. Namun untuk membuat komposisi yang spektakuler, diperlukan ketelatenan dan kerja keras yang amat tinggi. Dijamin hasilnya memuaskan.

Fitur baru lainnya ialah Coaster-cam. Ini memungkinkan kiita dapat menaik=ki maian-mainan yang kita buat, mulai dari *roller coaster* hingga *terminator*. Mode ini menjadikan taman hiburan virtual. Pada game bertema *park-management*, fitur Coaster cam ini pernah diterapkan pada game *Sim Theme Park* ataupun *Sim Coaster*. Namun hasilnya tidak bagus, menaikki Roller Coaster serasa hambar. Beda dengan Coaster-Cam pada *RCT3* ini, serasa naik *roller coaster* sungguhan.

Some Error

RCT3 juga membawa beberapa *bug*. Grafis yang *full* 3D dengan tingkat ketinggian yang dinamis menjadi masalah tersendiri, karena membangun jalan menjadi susah dan menyebalkan.

Selain itu, juga ada beberapa *error* seperti *coaster* yang terlalu pelan, dll. Namun saat *review* ini ditulis, *patch*-nya sudah beredar dan dapat di-*download*.

New Graphic Engine

RCT3 menggunakan grafik *full*-3D. Maka, kita bisa mengatur kamera semaunya. Kita bisa bebas memutar dan men-*zoom* kamera untuk melihat taman yang kita bangun. Tingkat kedetilan geometri dan tekstur juga tinggi. Penggunaan *pixel shading* sangat terlihat di *reflective water*. Peeps / pengunjung dibuat dengan agak *lo-poly*, namun cukup bagus bila dilihat dari jauh. Dari segi geometri dan tekstur, *engine RCT3* ini cukup oke. .

Hal yang paling saya kagumi dari game ini adalah efek *lighting*-nya. Untuk mendapat hasil maksimal, kita harus mengaktifkan fitur Light Bloom. Efek ini mengakibatkan cahaya lampu terlihat terang. Dalam *RCT3* terdapat pergantian siang-malam, dengan transisi yang mulus. Efek *lighting*-nya sangat dinamis. Jika kita memasang banyak lampu, maka jalanan akan lebih terang, begitu pula sebaliknya. Lampu yang dapat kita pasang juga terdiri dari beberapa jenis dengan warna yang berbeda. Semua itu bisa dikombinasikan dengan tema taman.

Meski masih ditemui objek-objek *lo-poly*, terutama pada *zoom* maksimum dan Coaster-cam, namun saya masih terkesan dengan grafis terutama efek *lighting* ini. Pada malam hari, saat menaiki *coaster* dengan Coaster Cam, melihat kembang api di antara permainan dan *coaster* lain, dengan banyak Peeps di jalan, dsb. maka dijamin kamu akan merasakan seakan-akan larut dalam taman hiburan ini.

Engine game ini menggunakan *resource* dengan efisien. Merender hingga ribuan Peeps plus berbagai objek dan efek *lighting*, masih berjalan cukup mulus di Barton 2500+, 512 MB Ram, dan Radeon 9700 Pro. Grafik RCT3 merupakan yang terbaik di genrenya. Tidak salah ATI memilih RCT3 untuk mendukung kampanye Get In The Game.

3D Sound

Untuk tata suara, *RCT3* sudah mendukung Dolby Digital, juga otomatis 3D Positional audio. Efek suaranya sangat kaya dan natural. Didukung musik yang sangat beragam, makin membuat suasana game ini begitu nyata. Gabungan grafis mewah dengan *framerate* stabil dan sistem suara yang baik inilah yang menyebabkan Coaster Cam mampu menampilkan sesuatu yang berkesan.

Conclusion

Tidak diragukan lagi, walau masih ada beberapa *bug*, namun *RCT3* adalah *the best park-management game* saat ini. *Gameplay* yang mantap ditambah segudang fitur, serta grafik super keren membuat game ini masuk dalam calon Game of The Year 2004.

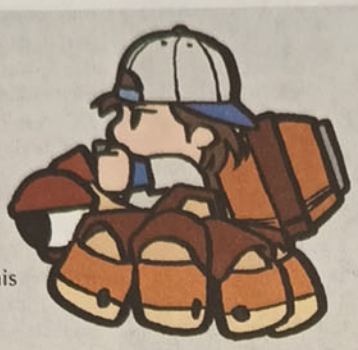
Kebutuhan Minumun
Windows 98/2000/ME/XP, PIII 700MHz, 128 MB RAM, 4X CD-ROM, 32 MB VRAM dengan dukungan DirectX v9.0, Hard Drive Space 600 MB

GUNBOUND

Bagian 5
SHOOTING GUIDE

By: Maxdevil, Stevewarlock & Lakisut (SOUL Empire)

1. NAKMACHINE



Jenis Mobile: Metallic
Health: 4/5
Firepower: 5/5 Movement: 1/5
Defense: 4/5 Climbing: 2/5
Approximate HP: 1100HP
Keunggulan: Jenis mobil ini kuat melawan tembakan dari Turtle, Boomer, Nakmachine, dan Ice
Kelemahan: Menghadapi senjata jenis listrik. Menghadapi mobil jenis metal
Musuh Alami: ADUKA
Natural Prey: Mage, A.Sate
Deskripsi Visual: Menyerupai laba-laba besar coklat yang menembak dengan arah berlawanan.

Kesimpulan:
Bukan hanya mobile untuk para ahli, tetapi juga untuk para juara. Senjata 2 tidak hanya dapt menimbulkan damage yang besar tetapi juga sangat efektif untuk melakukan *bungee*. Tank yang sangat sulit untuk dikuasai.

Keistimewaan:
Robot berjalan dengan tinggi 8 kaki, dibuat oleh Hue Booee dengan menggunakan mesin, robot ini tidak bisa berjalan jauh tapi dapat bergerak dengan baik di segala daratan. Senjata dibuat dengan mengubah dari mesin pembuat gempa menjadi mesin pencari ranjau. Dapat menembak musuh melalui kepala atau sekitar sudut.

WP1:

Jenis Peluru: Explosion
AMD: 180 **Angle range: 40 degrees**
Delay: 770 **Weight: Heavy**
Deskripsi: Sebuah tembakan bola normal yang dilambungkan ke udara dan meledak jika terkena. Tidak ada yang spesial.

WP2:

Jenis Peluru: Explosion
AMD: 280+ **Angle range: 40 degrees**
Delay: 920 **Weight: Heavy**
Deskripsi: Tembakan spesialisasi dari Nakmachine, senjata nomor 2 menembakkan bola listrik yang dapat menggali dalam tanah sebelum naik lagi untuk menghajar lawan. Cara paling baik untuk manggambarkan efek ini adalah ketika bola tersebut sampai ke tanah, ia akan melakukan gerakan parabola dalam tanah dengan sudut yang sesuai dengan arah jatuhnya dan kemudian muncul ke permukaan untuk menghajar lawan. Mirip seperti gaya gravitasi yang terbalik. Senjata 2 ini merupakan salah satu senjata yang paling sulit untuk dikuasai dan memerlukan latihan ekstra.

SS WP:

Jenis Peluru: Explosion
AMD: 300 **Angle range: 40 degrees**
Delay: 1320 **Weight: Heavy**
Deskripsi: Kamu menembakkan robot laba-laba yang tidak mengindahkan tanah, udara, apa saja sampai ia mengahantam target. SS ini memiliki *damage* yang kecil, tetapi yang cara yang baik untuk mencapai target yang tidak dapat dijangkau senjata 2.

Capacity:

Power	5
Protection	4
Energy	5
Mobility	2

Kelebihan :
Sudut yang luas untuk menembak, energi besar, bom yang mampu membuat getaran sangat kuat.

Kelemahan :
Gerakan terbatas, sulit untuk menggunakan bom

GUIDE 1

Kondisi

Angin	= 12 (searah)
Jarak	= 1 layar
Sudut	= 85 derajat

Caranya

Pada jarak ini biasanya kita menggunakan sudut 85. Karena itu merupakan sudut baku untuk jarak 1 layar untuk Nakmachine mobile. Biasanya tergantung feeling untuk arah angin yang berlawanan atau searah. Powernya full ya!

Hasil Tembakan :

GUIDE 2

Kondisi

Angin = 0
Jarak = 1 layar
Sudut = 79 derajat

Caranya

Pada jarak kurang dari 1 layar dan dengan angin 0, gunakan sudut baku yaitu sudut 79. Selalu gunakan slice dengan power Full. Hasilnya akan sangat mematikan bila menggunakan senjata no 2.

Hasil Tembakan

GUIDE 3

Kondisi

Angin = 8 (Berlawanan)
Jarak = 1/2 layar
Sudut = 80 derajat

Caranya

Pada jarak dan kondisi seperti diatas gunakan sudut 80 (sudut 79 juga boleh). Tambahkan 1 atau 2 derajat untuk arah angin yang berlawanan untuk hasil yang lebih optimal. Power Full.

Hasil Tembakan

GUIDE 4

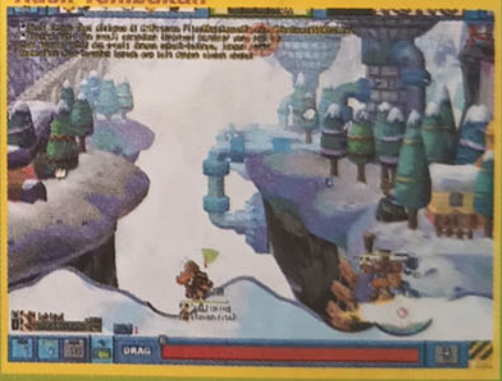
Kondisi

Angin = 2
Jarak = dekat (satu tangan)
Sudut = 86 derajat

Caranya

Pada jarak seperti ini gunakan sudut 86, karena biasanya ditambah dari sudut bak 79 (tambahkan 7 atau 8 derajat), sehingga sasaran akan mengena dengan tepat dan mematikan. Gunakan SS untuk hasil yang lebih optimal. Power Full.

Hasil Tembakan



GUIDE 5

Kondisi

Angin = tidak berpengaruh
Jarak = sangat dekat (lihat layar)
Sudut = 69 derajat

Caranya

Arahkan langsung ke sasaran, Gunakan ilmu jurus tembakan suntik. Gunakan senjata no 2 atau SS untuk hasil tembakan atau damage yang optimal. Dijamin lawan kamu akan kehilangan darah yang banyak dari hasil tembakan ini. Power kurang dari 1 bar.

Hasil Tembakan :

2. A SATE

Jenis Mobile: Shield
Shield level: 200 Health: 3/5
Firepower: 4/5 Movement: 3/5
Defense: 3/5 Climbing: 4/5
Approximate HP: 1050pts
Keunggulan: Melawan mobile tipe Bionic (Raon, Aduka, Mage, A.Sate)
Kelemahan: Melawan senjata tipe Hit. Melawan mobile tipe Shield.
Musuh Alami: Nakmachine, Boomerlauncher, Turtle, Ice
Natural Prey: Trico, Grub
Deskripsi Visual: Platform melayang berwarna kuning dengan benda semacam satelit yang melayang di atasnya.

Kesimpulan:

Mobile artileri dengan kejanggalan. Kamu tidak hanya harus memperhitungkan kekuatan dan jarak, tetapi juga apakah ada penghalang antara satelitmu dan target. Jika lawan terdapat di pinggir, gunakan senjata 2, sedangkan jika berada di tengah, kamu dapat menggunakan SS. Dengan tambahan item Lightning maka akan menjadi senjata yang ampuh.

Keistimewaan:

Memiliki senjata laser dan satelit yang terbuat dari metal. Kendaraan ini melayang di atas permukaan daratan, hanya pada waktu menembak kendaraan ini mendarat, cara menembaknya pun berbeda dengan Mobile lainnya, yaitu dengan memantulkan sinar terlebih dahulu ke satelit dan satelit memantulkan laser, ke arah musuh yang dituju.

WP1:

Jenis Peluru: Laser
AMD: 175 Angle range: 40 degrees
Delay: 730 Weight: Average
Deskripsi: Kamu menembakkan sinar pelacak untuk satelitmu yang melayang di atasmu. Pelacak ini tidak menimbulkan *damage*, tetapi dari satelit akan keluar laser hijau yang akan mencapai target melalui satu garis lurus. Sebaiknya digunakan untuk latihan sebelum manggunakan senjata 2.

WP2:

Jenis Peluru: Laser
AMD: 275 Angle range: 40 degrees
Delay: 880 Weight: Average
Deskripsi: Seperti senjata 1, kecuali senjata ini menembakkan 3 laser kuning ke target. Memiliki AMD dan Delay rasio yang lebih baik, dapat digunakan untuk *bungee*. Senjata menarik yang tidak mengharuskan untuk kena langsung untuk menimbulkan *damage* yang besar, tetapi memerlukan sudut pandang yang tidak terhalang oleh apapun.

SS WP:

Jenis Peluru: Laser
AMD: 400 Angle range: 30 degrees
Delay: 1280 Weight: Average
Deskripsi: Satu lagi tembakan pelacak. Bagaimanapun, sewaktu mendarat, satelitmu akan menghampuri pelacak tersebut, yang kemudian akan menembakkan 6 laser hijau ke bawah. Senjata ini juga membuat lubang yang sempit dan dalam.

Capacity

Power 5
Protection 3
Energy 4
Mobility 4

Kelebihan :

Dapat menyerang bagian atas musuh dimana pun posisi kamu berada.

Kelemahan :

Kamu sulit menembak jika kamu berada di posisi yang kurang baik untuk menembak.

GUIDE 1

Standart Shoot Guide

Kondisi

Angin = 0 atau 1 (searah)
Jarak = 1/2 layar
Sudut = 83 derajat

Caranya

Pada jarak ini biasanya kita menggunakan sudut 83 atau 84 derajat (tergantung feeling). Karena sudut baku untuk mobil ini adalah 78 atau 79 derajat untuk jarak 1 layar. Sehingga untuk jarak1/2 layar kira2 menggunakan sudut 83 atau 84 derajat.

Hasil Tembakan :

GUIDE 2

Kondisi

Angin = 18 (berlawanan)
Jarak = kurang dari 1/2 layar
Sudut = 75 derajat

Caranya

Pada jarak kurang dari 1/2 layar dan arah angina yang berlawanan gunakan sudut kuranfg dari sudut baku (78/79), tergantung dari feeling, biasannya kurang 3 atau 4 sudut sehingga sudut yang didapat 75 derajat. Power Full

Hasil Tembakan :

GUIDE 3

Kondisi

Angin = 20 (berlawanan)
Jarak = 1/2 layar
Sudut = 75 derajat

Caranya

Pada jarak dan kondisi seperti diatas gunakan jenis tembakan *high angle* dengan sudut 75. Karena posisi lawan ada di bawah dan tembakan akan lebih optimal. Power Full.

Hasil Tembakan :

GUIDE 4

Kondisi

Angin = 5
Jarak = dekat (satu tangan/lihat layar)
Sudut = 87 derajat

Caranya

Pada jarak seperti ini gunakan sudut 87, karena biasanya ditambah dari sudut bak 79 (tambahkan 8 atau 9 derajat), sehingga sasaran akan mengena dengan tepat dan mematikan. Gunakan SS untuk hasil yang lebih optimal. Power Full!

Hasil Tembakan :

GUIDE 5

Kondisi

Angin = tidak berpengaruh
Jarak = sangat dekat
Sudut = 45 (sejajar)

Caranya

Gunakan tembakan langsung! Gunakan ilmu jurus tembakan suntik. Biasanya sangat efektif bila langsung diarahkan ke mobil lawan untuk membuat *damage* yang optimal. Power Full aja.

Hasil Tembakan :

Mengenal 3D MARK 2005

Mungkin ada beberapa dari kamu yang belum kenal dengan program yang memiliki nama 3D Mark. *Well*, 3D Mark adalah program untuk mengukur kemampuan komputer dalam aplikasi berbasis 3D, khususnya game. Sebelum kita melangkah lebih jauh, PCGame akan menerangkan beberapa hal yang berhubungan dengan ulasan ini.

(Johan/Sumber: www.futuremark.com/products/3dmark05)

Game-game canggih kayak mereka biasanya menyertakan fitur *benchmark* sendiri.

Apa itu *Benchmark* ?

Benchmark adalah proses mengukur kecepatan sebuah komputer dengan menggunakan program dan kondisi tertentu. Biasanya *Benchmark* bersifat universal, artinya performa komputer saat menjalankan program *Benchmark* tidak jauh berbeda dengan saat menjalankan aplikasi sehari-hari (*real world*). Ada banyak sekali program-program yang berfungsi untuk mem-*Benchmark* komputer, bahkan PDA-pun juga bisa di *Benchmark*.

Sebagai gamer PC, tentu kita perlu tahu seberapa cepat sebuah spesifikasi komputer dalam menjalankan game. Tujuannya tentu saja agar kita tidak mudah tertipu saat membeli komputer. Perlu kamu ketahui bahwa game-game sekarang dan masa depan akan lebih memprioritaskan penggunaan VGA yang bagus ketimbang prosesor yang cepat. Jadi jangan selalu mengacu pada kecepatan prosesor saat membeli komputer. Detilnya bisa kamu baca di artikel Tips Memilih *Hardware* di PCGame edisi lalu.

Bahkan game-game yang *engine*nya banyak digunakan oleh developer lain juga menyediakan fitur untuk mem*benchmark*, contohnya *Unreal Tournament 2004*, *Half Life 2*, *Far Cry*, *Krass Engine*, dan lain-lain. Untuk mengukur kecepatan sebuah komputer dalam menjalankan game, *Benchmark* yang paling akurat adalah seri 3D Mark.

3D Mark: VGA Killer !

3D Mark sudah dirilis dalam beberapa versi. Namun yang PCGame bicarakan untuk dibandingkan hanya 3D Mark seri 2001 ke atas. Karena versi sebelum itu sudah tidak bisa digunakan untuk mengukur performa PC jaman sekarang dengan valid. Perbandingan antara 3D Mark 2001, 2003, dan 2005 bisa kamu lihat di tabel berikut:

	3D Mark 2001 SE	3D Mark 2003	3D Mark 2005
DirectX version	7, 8	8, 9	9, 9C
Pixel / Vertex Shader	1.4	2.0	2.0, 2.a, 3
Test Subject	Hi-end DirectX7 based game, Lo-end DirectX8 based game	Hi-end DirectX8 based game, lo-end DirectX9 based game	Hi-end DirectX9 based game
Real World Apps timeline	2003	2003-2005	2005
Skor avg 30 fps/60 fps	2850/5700	3903/7806	7500/15000

Game-game jaman sekarang masih sekelas dengan 3D Mark 2003, jadi jika kamu ingin memainkan game jaman sekarang dengan lancar, maka skor 3D Mark 2003 yang harus kamu dapatkan minimal 4000 point.

Pada 3D Mark 2001, yang menggambarkan kondisi game-game jaman DirecX 7 dan DirectX 8, kecepatan prosesor masih memegang peranan. Jika kecepatan prosesor ditingkatkan (di*upgrade* atau di*overclock*), maka skornya akan meningkat jauh. Jadi jika kamu memang betul-betul gemar dengan game berbasis DirectX 7 (seperti *Counter-Strike*), maka *upgrade* prosesor adalah jalan paling bijak untuk mendapatkan peningkatan performa. Apalagi kalo dibandingkan dengan kartu grafis, prosesor jauh lebih murah!

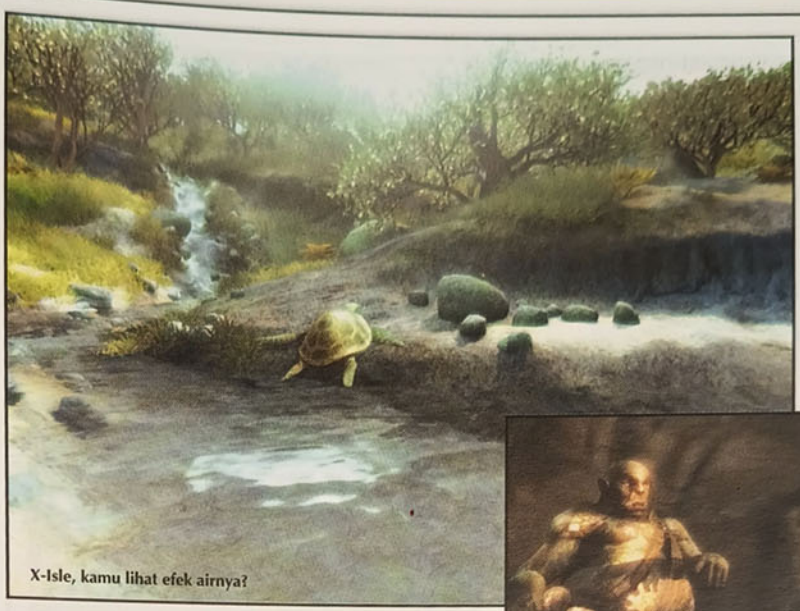
Berbeda dengan 3D Mark 2003 dan 2005, peningkatan prosesor hanya memberi perbedaan yang kecil. Justru peningkatan VGA yang akan meningkatkan performa game dengan signifikan. Jadi jika kamu ingin meningkatkan performa game-game sekelas *Far Cry*, *Doom 3*, dan *Half Life 2*, maka yang harus diprioritaskan untuk di*upgrade* adalah VGA. Game-game sekarang kira-kira setara dengan 3D Mark 2003. Sedangkan game-game yang akan dirilis tahun depan bakalan selevel dengan 3D Mark 2005. *Well, that's all about 3D Mark history...*

***Shading*... Bring 3D into new generation**

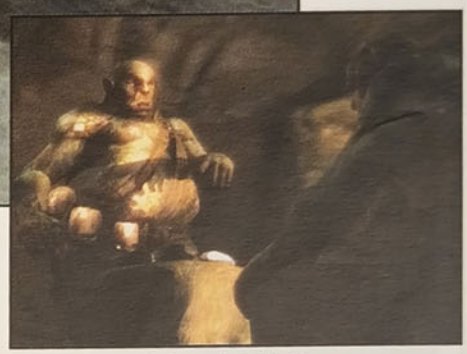
Revolusi 3D game PC berawal dari keberadaan Voodoo, saat itulah mulai diperkenalkan game 3D yang agak halus. Halus yang dimaksud adalah teksturnya sudah di*filter* supaya tidak pecah. Lalu dilanjutkan dengan era TNT dari NVidia. Di saat itulah lahir kartu grafis ber-*port* AGP. Setelah TNT

dianggap sudah kurang mampu, lahirlah keluarga GeForce. GeForce membawa fitur penting yang membuatnya 1 generasi lebih maju daripada TNT, yaitu *hardware* TnL. Proses transformasi dan *lighting* ditangani sepenuhnya oleh VGA / GPU.

Dengan *hardware* TnL, peningkatan performa yang didapat cukup signifikan. Geneasi selanjutnya ialah *shading*, yang diperkenalkan pertama kali oleh GeForce 3. Namun kemampuan GeForce 3 mengolah *shading* masih belum terlalu kuat. Penggunaan instruksi *Pixel Shading* dan *Vertex Shading* saat itu masih terbatas. Generasi selanjutnya (DirectX 9) ialah *Pixel Shading* dan *Vertex Shading* 2.0 ke atas, termasuk Shader Model 3 NVidia yang baru. Dengan PS dan VS versi terbaru ini, batasan penggunaan sudah mulai ditiadakan sehingga developer game dapat memanfaatkan *shading* segila mungkin agar kualitas gambar yang dihasilkan betul-betul memuaskan. Nah, tentu kalian bingung apa arti dari *Vertex* dan *Pixel Shading*, simak terus lanjutannya...



X-Isle, kamu lihat efek airnya?



Penerapan *Vertex Shading* pada Troll's Lair.

Vertex Shading

(*Hardware*) *Vertex shading* ialah fitur yang memungkinkan sebuah VPU mengolah sejumlah besar *Vertex* secara fleksibel dan terkontrol secara *hardware*. *Vertex* adalah titik sudut, tempat 2 garis atau lebih bertemu. Pada era TNT, 3D card masih belum mengurus transformasi *Vertex*. Sejak lahirnya era GeForce, proses transformasi *Vertex* sudah diambil alih oleh VGA dengan fitur *Hardware* TnL itu. Namun GeForce seri 1 dan 2 masih belum cukup kuat memenuhi hasrat developer game yang ingin membuat game dengan tampilan senatural dan sebaik mungkin.

Lalu lahirlah GeForce 3 yang sudah berbasis DirectX 8. GeForce 3 mendukung *Vertex shading* yang murni dikerjakan VGA. *Processing* power GeForce 3 saat itu sudah cukup kuat memproses *Vertex shading*. Demo NVidia yang terkenal saat itu ialah X-Isle, yang menunjukkan kemampuan GeForce 3 dalam memproses *shading*, efek air X-Isle saat itu merupakan yang terbaik, dan tidak sedikit orang yang betul-betul takjub melihatnya (termasuk penulis). VGA jaman sekarang sudah sangat kuat mengolah *Vertex shading*, sehingga grafis yang dihasilkan makin realistis.

Yang membedakan penggunaan *Vertex shading* (*programmable*) dengan yang konvensional ialah pergerakan *Vertex*. Pada game-game lawas, developer sudah mengatur bahwa sebuah *Vertex* akan bergerak dari titik A ke B. Sehingga gerakan akan nampak kaku sekali. Efek air pada game-game lawas biasanya 100% rata, yang bergeser hanya teksturnya saja, sehingga mirip dengan papan catur berjalan. Nah, dengan menggunakan *Vertex shading* yang sekarang, developer dapat mengatur lebih *advance*, misalnya titik A akan bergerak jika terdorong oleh titik B, dan seterusnya. Pada 3D Mark 2003, *adegan* Troll's Lair, rambut si cewek tiap helainya memiliki pergerakan yang berbeda, hasil dari kalkulasi *Vertex shading*, sehingga tidak sampai ada *Vertex* yang menumpuk. Perhitungan gravitasi, dan realitas game jaman sekarang tidak terlepas dari fitur ini.

Doom 3, total memanfaatkan fitur *Vertex Shading* dan *Pixel Shading*.

Pixel Shading

Jika *Vertex shading* mengolah *Vertex* yang berkaitan dengan geometri, maka *pixel shading* lebih pada tekstur. *Pixel Shading* ini membutuhkan sumber daya power yang lebih besar daripada *Vertex Shading*. Hebat-tidaknya VGA biasanya diukur dari kemampuan mengolah *pixel shading*.

Pixel shading ialah fitur yang memungkinkan tiap *pixel* dikalkulasi dan diproses secara individu agar warna yang dihasilkan tiap *pixel* sangat akurat. Pemrosesan *pixel/pixel Processing* ini meliputi banyak hal, seperti refleksi, refraksi, *bump mapping*, *cube map*, dan lain-lain.

Penerapannya PCGame ambil contoh, pada lantai yang terkena senter. Pada game jaman dulu, jika lantai diterangi senter, maka akan ada *scope* berwarna kuning atau putih, seluruh area scope tersebut memliki intensitas cahaya yang sama. Pada game jaman sekarang yang sudah menggunakan *pixel shading*, cahaya tersebut akan dihitung tingkat refleksinya sesuai dengan materi lantai, juga sudut datang dan intensitas

Halo dengan *Pixel Shading*

Halo tanpa *Pixel Shading*

Permukaan air *Morrowind* dengan *Pixel Shading* (kiri) dibanding tanpa *Pixel Shading* (kanan).

cahaya itu sendiri, sehingga hasil tiap *pixel*nya sangat akurat.

Pada air, seperti yang PCGame bilang di atas, air terlihat seperti papan catur berjalan pada game-game lawas, pada game-game *Far Cry* dan *Half Life 2*, air diproses tiap *pixel*nya. Sudut jatuhnya cahaya, tingkat refleksi (pantulan) dan refraksi (cahaya yang diserap), kedalaman air, dan juga tekstur yang mungkin sedikit berlumpur akan dikalkulasi satu persatu hingga membuat air nampak natural mirip aslinya. Air tidak lagi nampak seperti papan catur berjalan, karena tiap *pixel*nya menampilkan warna yang berbeda.

Efek lain dari *pixel shading* yang juga sering dipakai ialah *light-bloom*. Coba kamu maen *CS Source* dan bandingkan dengan *CS* yang lama. Di peta De_Dust 2, kamu akan merasa agak silau jika bermain terlalu lama, karena adanya *light bloom*. Dengan ini, tiap materi akan memantulkan cahaya seakan-akan dia bersinar, hal tersebut terjadi karena sumber cahaya terlalu terang dan dipantulkan semua objek (global illumination). Yang jelas, *adegan* yang dibuat dengan *shading* akan nampak hidup dan mirip aslinya, sedangkan yang tidak menggunakan *shading* akan tampak kusam.

3D Mark 2005: *Benchmark* terberat saat ini

3D Mark 2005 adalah tool *Benchmark* VGA yang lumayan baru, 3D Mark 2005 ini akan mengukur performa komputer (khususnya VGA) dalam menjalankan aplikasi DirectX 9 Hi-End. Dalam artian menggunakan *shading* dengan sangat efektif. Game-game yang sekelas 3D Mark 2005 baru akan muncul tahun depan. Game-game terberat sekarang, *Doom 3*, *Half Life 2*, atau *Far Cry* masih lebih ringan dibandingkan 3D Mark 2005.

Untuk menjalankan 3D Mark 2005, diperlukan VGA yang mendukung penuh DirectX 9, dan men*support hardware Pixel Shading* 2.0 dan *Vertex Shading* 2.0. VGA yang men*support* DX 9 secara penuh ialah seri GeForce FX, ATI Radeon 9500 atau yang lebih tinggi. Jika kamu punya GeForce 4 TI, GeForce 3, apalagi seri GeForce dengan embel-embel MX, lihat *screenshot*nya di majalah ini saja, karena 3D Mark 2005 100% tidak akan jalan di komputer kamu (bukan lambat, tapi 100% nggak jalan). Juga yang punya ATI Radeon 9200, 9100, 9000, 8500 dan yang sebelum itu bernasib sama, hanya bisa melihat *screenshot* 3D Mark 2005 di majalah. Seberapa gila 3D Mark 2005? *Well*...PC*Game* akan membahasnya satu persatu dengan game yang di*benchmark*

Test Game 1: Return to Proxycon

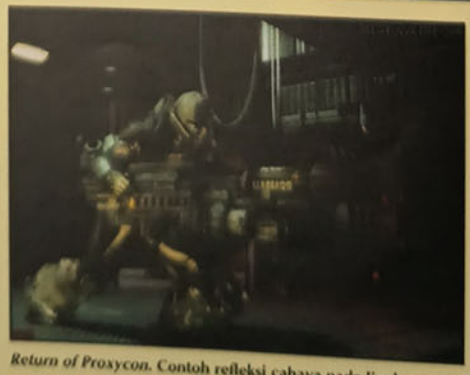
Return of Proxycon adalah sekuel kelanjutan dari *Battle of Proxycon* yang pertama kali muncul di 3D Mark 2003. *Setting* yang diambil masih sama, yaitu *spaceship*. Pada 3D Mark 2005, lokasi utamanya berupa ruang cargo dengan berbagai macam barang. Demo ini menggambarkan game *shooter* multiplayer yang mengambil *setting* di area indoor yang cukup luas seperti aula atau auditorium. Jumlah karakter yang beradu tembak di dalam *Return of Proxycon* cukup banyak seperti game-game multiplayer jaman sekarang yang memungkinkan banyak sekali player dalam 1 ruangan.

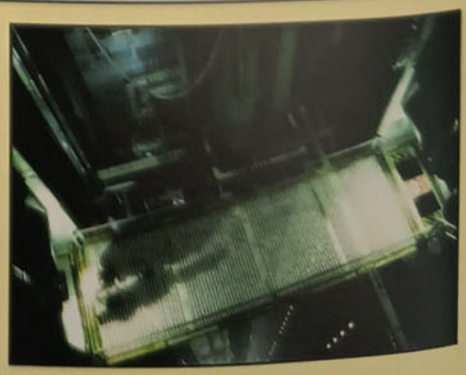
Tiap materi metal pada *Return of Proxycon* di*render* dengan refleksi Blinn-Phong. Sistem pencahayaan berasal dari 8 buah sumber, yaitu 2 directional (terarah) dan 6 merupakan *poin-light* (cahaya seperti pada bola lampu). Sistem pencahayaan tersebut membuat bayangan yang dinamis dengan resolusi 2048x2048. Beberapa lampu tersebut juga ditutup seperti pada lampu warning di ujung koridor. Grafik *Return of Proxycon* ini sangat bagus, bahkan melebihi *Doom 3*, *Half Life 2*, dan *Far Cry*.

Test Game 2: *Firefly Forest*

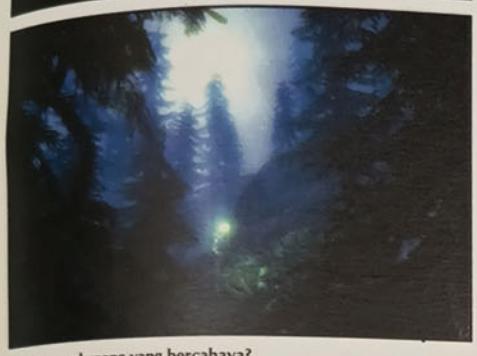
Firefly Forest mengambil *setting* di hutan pada malam hari. Bulan yang lumayan terang menyebabkan suasana menjadi remang-remang. Di hutan tersebut ada sebuah kunang-kunang yang memancarkan cahaya kehijauan disekitarnya, kunang-kunang tersebut bergerak menelusuri hutan. *Firefly Forest* ini menggambarkan game-game yang mengambil *setting outdoor* dengan objek yang banyak seperti vegetasi. Hutan dipenuhi banyak pohon besar nan tinggi. Tiap cabang dari pohon tersebut bergerak sendiri-sendiri dengan penggunaan *Vertex shading*. Selain pohon, juga ada vegetasi lain seperti rumput di tanah. Hal yang menonjol pada game ini adalah vegetasi pada tanah

Firefly Forest





Return of Proxycon. Contoh refleksi cahaya pada lingkungan *indoor*.



Lihat kunang-kunang yang bercahaya?

tersebut akan berubah tingkat kedetilan dan kepadatannya secara dinamis tergantung posisi dan jarak kamera. Selain itu, sistem *lighting* dan *dynamic shadow* juga patut diacungi jempol.

Materi tanahnya dibuat dengan teknik yang hampir sama dengan *Return of Proxycon*, berikut tambahan beberapa *mapping*. Cahaya bulan membuat *dynamic-shadow* dengan resoulsi 2048x2048, sedangkan kunang-kunang membuat *shadow* 512x512x6 dengan metode *cube-map*.

Test Game 3: *Canyon Flight*

Canyon Flight ini menceritakan kapal-udara (mirip dengan kapal-udara di *Final Fantasy*) yang diserang oleh monster laut raksasa. *Canyon Flight* menggambarkan suasana *outdoor* yang sangat luas dengan air yang merefleksi semua pemandangan diatasnya. Air menjadi kunci utama adegan ini, selain dibuat dengan refleksi dan refraksi hingga nampak sangat realistis, air tersebut juga memiliki *depth-fog*, yang membuat monster laut yang berada di dalam nampak berada jauh dari permukaan air. Langit-langit di *Canyon Flight* menggunakan volumetric-fog, menyebabkan jarak antar tebing terlihat jauh. Tekstur permukaan batunya merupakan materi paling berat di 3D Mark 2005, tiap *pixel*nya dikalkulasi dengan *pixel shading* 2.0 dikombinasi dengan *dynamic-shadow rendering*. Adegan ini di*render* 6x untuk mendapatkan hasil refleksi, refraksi dan bayangan yang tepat.

Skor

Skor 3D Mark 2005 berasal dari perhitungan dengan rumus sbb :

(GT1 fps x GT2 fps x GT3 fps) ^ 1/3 x 250

Catatan:

- GTx fps : Rata-rata frame/second pada game test x (x = 1, 2, atau 3).
- ^ = pangkat : 2^3 = 8

Skor yang dibandingkan adalah skor *Benchmark* yang diperoleh dari prosedur *Benchmark* yang benar. *Setting* dan prosedur untuk mendapatkan skor tersebut ialah :

- 3D Mark 2005 : Default Run
- Semua *driver* sudah diupdate, versi DirectX adalah DirectX 9.0c
- *Restart* komputer sebelum melakukan *Benchmark*
- Pada menu *setting* VGA, pilih "Application Specific" pada bagian Direct3D, termasuk LOD Bias, filter *setting*, dan *image quality setting*. Menu ini bisa diakses via **display properties > advanced**
- Tutup aplikasi yang tidak diperlukan, termasuk aplikasi *background* seperti anti virus, utilities, email *software, chat client*, dll.

Silakan cocokkan skor kamu dengan klasifikasi berikut :

- VGA lo-end, CPU lo-end : 952 poin
- VGA hi-end, CPU lo-end : 2664 poin
- VGA lo-end, CPU hi-end : 1008 poin
- VGA hi-end, CPU hi-end : 5108 poin

Result

Ini adalah beberapa hasil test 3D Mark 2005 pada beberapa komputer:

System	Skor
Barton 2500+, 512 MB RAM, Radeon 9500 Pro 128 MB, Catalyst 4.10	1038
Athlon64 3200+, 1 GB RAM, GeForce 6800 GT 256 MB, Forceware 66.93	4897
Barton 2500+, 512 MB RAM, Radeon 9600 NP 256 MB, Catalyst 4.10	1051
Barton 2500+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro 256 MB, Catalyst 4.10	2294
Barton 2500+, 512 MB RAM, Radeon 9500 Pro 128 MB @ 360/310, Catalyst 4.10	1867
Pentium 4 3,4 GHz, 2 GB RAM, Dual-GeForce 6800, Forceware 66.75	7727

Sumber: Gamexeon, Futuremark

Top 5 dunia

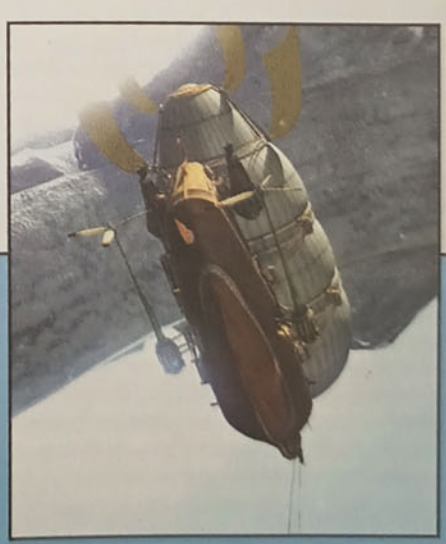
System	Skor
Athlon64 @ 2,8 GHz (~ 3700+), 1 GB RAM, X800XT PE 256 MB @ 817 Mhz / 657 MHz, Catalyst 4.11	8603
Athlon64 FX55 @ 3,5 GHz (~ 4800+), 512 MB RAM, X800XT PE 256 MB @ 810 / 664 MHz, Catalyst 4.10	8505
Pentium 4 2,8A @ 5 GHz, 512 MB RAM, X800XT PE 256 MB @ 798 / 659 MHz, Catalyst 4.10	8412
Pentium 4 560ES @ 5219 MHz, 512 MB RAM, X800XE PE 256 MB @ 788 / 652 Mhz, Catalyst 4.10	8341
Pentium 4 3,4 GHz EE @ 4,4 GHz, 512 MB RAM, X800XT PE 256 MB @ 742 / 675 MHz, Catalyst 4.10	8083

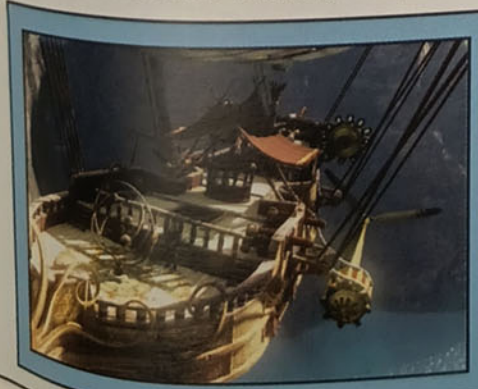
Sumber: Futuremark, 17 Nov 04

PC yang masuk top 5 dunia itu PC yang heavy-modded, dalam artian mereka sudah menggunakan pendingin *peltier*, dengan suhu operasi bisa mencapai minus 90C. Jadi jangan heran ^^! Meski bisa dipercaya, namun skor tersebut tidak 100% akurat, ada *driver* VGA versi tertentu yang biasanya dioptimasi agar mendapat skor 3D Mark 2005 yang tinggi. Namun secara umum, hasil tersebut masih valid dengan toleransi 20 %. Nah, sekarang *Benchmark* PC kamu... berapa skor yang kamu dapat? pertimbangkan untuk *upgrade* VGA bila diperlukan. Jangan lupa beli PCGame edisi lalu agar kamu membeli periferal PC yang tepat dan cepat.

Kebutuhan Minimum 3D Mark 2005

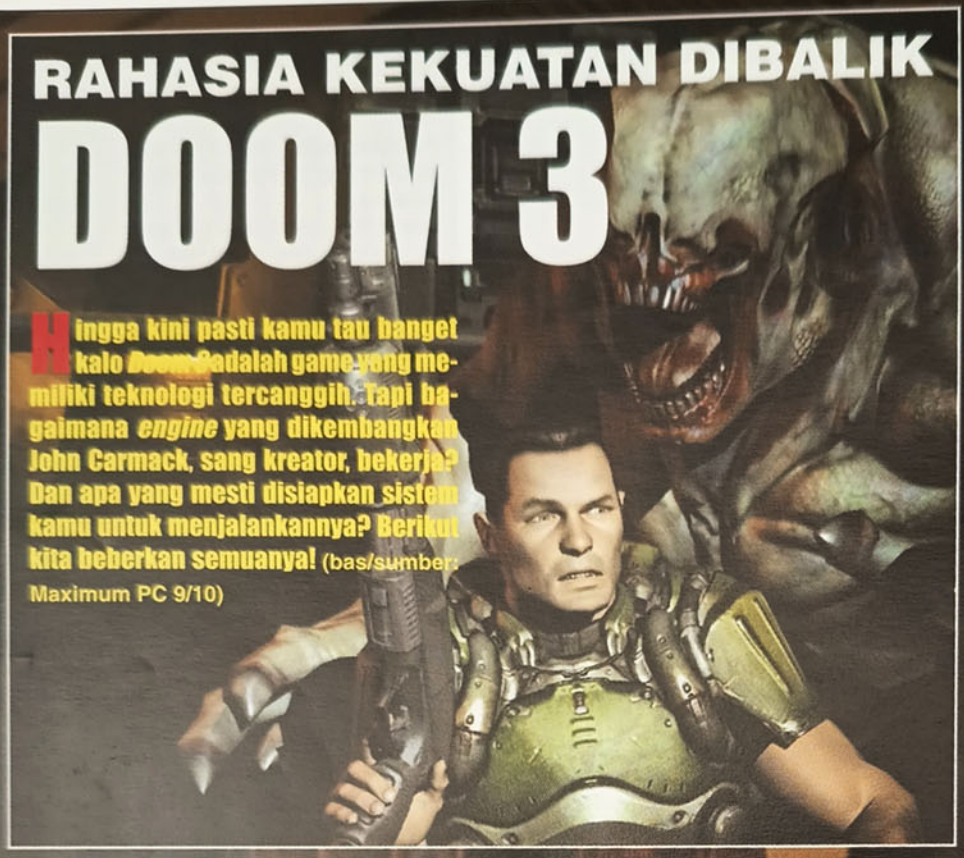
x86 compatible processor dengan dukungan MMX, 2000MHz; 512MB system memory; 400MB hard disk space (wajib); kartu grafis generasi DirectX 9 yang didukung Pixel Shader 2.0 atau lebih tinggi (wajib); Microsoft Windows 2000 atau XP (wajib); DirectX9.0c (wajib)





Contoh untuk lingkungan *outdoor* tampak pada demo *Canyon Flight*.

RAHASIA KEKUATAN DIBALIK DOOM 3



Hingga kini pasti kamu tau banget kalo *Doom* adalah game yang memiliki teknologi tercanggih. Tapi bagaimana *engine* yang dikembangkan John Carmack, sang kreator, bekerja? Dan apa yang mesti disiapkan sistem kamu untuk menjalankannya? Berikut kita beberkan semuanya! (bas/sumber: Maximum PC 9/10)

Tak diragukan lagi, *Doom 3* adalah game PC yang memiliki kemajuan teknologi tertinggi hingga artikel ini ditulis. Mulai dari *engine graphic* revolusioner hingga model fisik yang hiper-realistik, game ini mampu menghadirkan semua tiruan dunia nyata – kalo kamu kepingin merasakan bagaimana demon menginvasi planet Mars di dunia nyata, ya kira-kira kayak gitu deh! :)

Tapi yang membuat kita takjub oleh usaha tim kreatif id Software bukanlah kemampuan utama *engine*-nya, atau jumlah *art* yang luar biasa banyaknya yang dikemas dalam satu paket game ini, atau bahkan efek bayangan yang hiper-realistik. Yang membuat takjub adalah kemampuan game ini untuk bisa dijalankan pada beberapa tingkatan *hardware*, mulai dari yang *old-fashioned* kayak GeForce MX, *mid-end* kayak GeForce Ti hingga kaliber tinggi (atau *hi-end*) kayak GeForce 6800 Ultra atau Radeon X800. Sekalipun beberapa fitur *graphic* yang super duper itu nggak semuanya kamu nikmati ketika menggunakan *hardware* yang *old-fashioned*, paling nggak kamu bisa merasakan petualangan yang sama dengan mereka pengguna *high-end* hardware. Tul nggak?

Nah makanya kita coba kupas semua aspek yang memperkuat *engine* temuan John Carmack dan kawan-kawan. Sekaligus kita kasi tau bagaimana mereka bekerja.

Shadow Volume

Aspek yang paling banyak didiskusikan oleh berbagai forum maupun media dari *Doom 3* adalah *engine graphic nextgen*-nya. Kemampuannya memaksimalkan teknologi program *shader* terkini, *Doom 3* diakui membuat stres semua vicard (videocard) yang ada – mulai dari yang kuno, era GeForce4, hingga yang terbaru, Radeon X800 dan Geforce 6800 – karena belum mampu menjalankan game ini dalam tingkatan detil yang paling tinggi sekalipun. Lalu apa sih yang dibutuhkan oleh mesin pemroses pixel ini? Jawabannya adalah *shadow* dan *normal map*.

Ternyata rahasia utama game ini adalah model pencahayaan hiper-realistik, bahasa halusnya *stencil shadow*. Mendeskripsikan *stencil shadow* sih mudah – yang jelas model ini menciptakan beban yang luar biasa pada sistem vicard dan CPU kamu >:)! Mari kita lihat cara kerja *stencil shadow* (kadangkala juga dikenal dengan *shadow volume*) sehingga kamu bisa mengerti kenapa mendeskripsikan mereka dibutuhkan istilah *hardware* yang cukup tinggi.

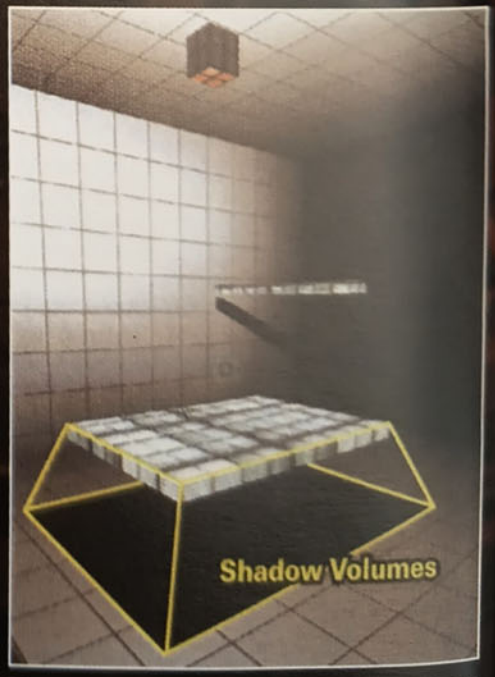
Kamu lihat di gambar berikut ini. Kotak merah yang ada di atas diibaratkan adalah sumber cahaya. Nah area di bawah mestinya terang, kan? Tapi ada platform di antara sumber cahaya dengan lantai. Kamu pasti bisa membayangkan kalo area di bawah platform bakal gelap, tapi gimana bisa menjelaskan kondisi ini dalam bahasa program komputer yang sederhana? Teorinya gini, bayangkan bila sumber cahaya adalah puncak sebuah piramida dan keempat tepian bagian atas platform sebagai garis yang memotong keempat dinding piramida. Nah, area di dalam piramida bakal terang, kecuali area di bawah platform, yang bakal berbayang.

Inilah bagaimana caranya *Doom 3* menangani efek bayangan. Dari contoh piramida tadi, *engine* sebenarnya menggambarkan poligon invisibel di mana bayangan seharusnya tampak. *Engine* akan menggambar bayangan pada setiap objek yang memasuki volume poligon invisibel tersebut. Triknya adalah *Doom 3* menggambarkan *shadow volume* invisibel ini untuk setiap sumber cahaya dan setiap objek yang ada di gamenya. Walaupun cuma 2 atau 3 sumber cahaya aja, jumlah poligon invisibel yang muncul bisa puluhan bahkan ribuan. Mereka boleh aja tak kelihatan (invisibel), tapi tetap aja membutuhkan sumber daya GPU yang berharga. Coba aja pikir berapa kekuatan yang dibutuhkan untuk menghasilkan efek cahaya yang berasal dari lampu yang berayun atau efek angus dari ledakan shotgun kamu, yang jelas banyak sekali yang mesti digambar.

Normal Map

Bayangan dinamis nggak menanggung semua efek *eye candy Doom 3*. *Normal map* juga memiliki peran, elemen ini digunakan untuk menambah detil level ekstra ke model karakter dan semua permukaan game. Beginilah cara mereka bekerja.

Bump mapping telah digunakan oleh industri game dalam waktu yang cukup lama. Mereka nggak lebih dari sebuah tekstur *grayscale* simpel yang menyandikan puncak tiap pixel pada tekstur. Ketika digunakan untuk permukaan *flat* sebaliknya, mereka menyampaikan ilusi kedalaman. Walaupun begitu, *bump map* memiliki kendala. Karena mereka hanya memodifikasi puncak permukaan *flat* aja dan nggak memodifikasi geometri permukaan.



Di map yang simpel ini, kamu dapat melihat bayangan standar yang diprogram oleh komputer. Shadow volume yang invisibel mengisi area di antara platform putih dan lantai (digaris dengan warna kuning). *Doom 3* menggambarkan shadow kemana aja volume itu memotong poligon.

Senjata-senjata canggih membuat efek yang seolah-olah membuat jantungmu kamu sedikit ling lung. Mau tau rahasia membuat efek kayak begini? Shader yang terprogram!!

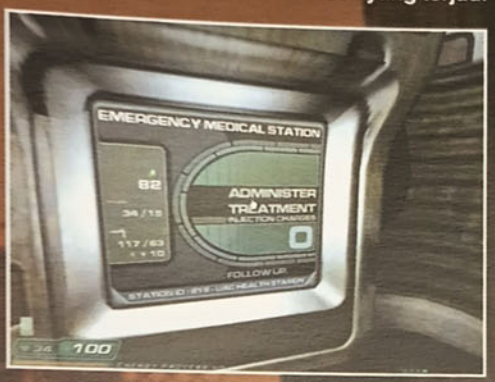
masalah *collision*, dan *clipping* yang terjadi ketika kamu menggunakan *bump map* pada poligon yang bergerak – contohnya poligon pada muka orang.

Solusi kendala ini adalah *normal map*, yang memuat nggak hanya puncak tiap pixel individu pada permukaan dasar, tapi juga menyandikan arah tiap pixel menghadap. Dengan informasi ini, GPU moderen dapat menggambarkan model dengan poligon ekstra yang dibuat oleh *normal map*, dan *clipping* dan *collision* poligon udah nggak jadi masalah lagi.

Desainer game dapat membuat model dengan jutaan poligon, kemudian menjalankannya lewat filter di software 3D modeling yang akan mengkonversi model *high-poly* menjadi model *low-poly* dan *normal map*. Dalam *Doom 3*, *normal map* dan model 6000 poligon digunakan untuk menggambar monster yang muncul dengan semua kompleksitas dari model orisinal *hi-res*-nya. Ini rahasia kenapa *Doom 3* juga dapat dijalankan di sistem *low-end*.

Shader Effect

Kekuatan terakhir dari trifekta *engine* desain 3D Carmack adalah lusinan efek *shader* yang sifatnya kecil yang bertabur dengan bebas sepanjang game. Efek *shockwave* yang terjadi



Satu kecanggihan lain yang sebetulnya sederhana, GUI in-game yang cukup interaktif di mana ketika bidikan senjata kamu mengarah ke interface ini, maka bidikannya akan berubah menjadi kursor di mana kamu dapat mengakses komputer layaknya kamu sedang mengoperasikan windows.

Tweaking Tips Doom 3

- Aktifkan *triple buffering* dalam panel kontrol OpenGL di *display properties* vicard kamu. Ini bakal memberimu kualitas visual yang lebih baik tanpa harus menyiksa *frame rate*.
- Bereskan visualisasi *in-game* yang tidak menyenangkan dengan mengaktifkan VSync dalam opsi video "advanced." Bahkan bila kamu udah mengaktifkan dalam setelan vicard kamu, game bisa aja mengubah setelan ini, jadi kamu mesti menyetelnya ketika berada di dalam game.
- Kalo kamu menjalankan dalam *dual display*, mematikan layar kedua ketika menjalankan *Doom 3* bakal meningkatkan kecepatan *frame rate* kamu.
- *Download* driver terkini vicard kamu. Sebagai contoh, tes lab menampilkan peningkatan *frame rate* sekitar 10-20% menggunakan driver Catalyst 4.9 beta
- Buka konsol (Ctrl+Alt+~) dan ketik "r_gamma 1.3". Ini akan mengengkol gamma sedikit naik, membuat game tampak segar dan garing dan sedikit cemerlang, tapi tetap gelap seperti tampak biasanya.
- Untuk menjalankan benchmark *Doom 3* yang terkandung di dalam, buka konsol dan ketik "timedemo demo1" dan pastikan untuk menjalankan dua kali, mengabaikan skor pertama.
- Untuk mengaktifkan konter *frame* buka konsol dan ketik "com_shofps 1".

Tes *Doom 3* di Beberapa Sistem

Nggak yakin kalo PC kamu dapat menjalankan Doom 3 dengan baik? Sekarang waktunya kamu untuk mencermati komponen mana yang mampu bekerja dan komponen mana yang tidak mampu bekerja.

Untuk memutuskan *hardware* apa yang bekerja baik untuk *Doom 3*, kami mengadakan tiga bagian tes. Pertama, kita tes vicard untuk melihat seberapa cepat generasi *hardware* yang berbeda dapat menjalankan *Doom 3*. Untuk membuat semuanya merata, kita tes 3 vicard GeForce pada computer Athlon FX51, yaitu: GeForce4 MX 460, GeForce4 Ti 4600, dan GeForce 6800 Ultra, sekaligus juga ATi Radeon 9800 XT. Kita tes 6800 Ultra dan 9800 XT pada mode *high-quality* dengan resolusi 1280x1024 dan efek Anti Aliasing (AA) nonaktif, lalu *board* 4600 dengan resolusi 800x600 pada *medium-quality*, dan *board* MX dengan resolusi 640x480 pada *low-quality*.

Kedua, kita pingin tau seberapa besar ketergantungan *Doom 3* pada tipe dan kecepatan CPU, jadi kita tes pada 3 CPU yang berbeda: Athlon XP, Pentium 4, dan Athlon FX. Semua CPU dites pada vicard GeForce 6800 Ultra, hal ini berguna untuk meminimalkan variabel bias sebanyak mungkin. Hasilnya cukup mengejutkan, dan nantinya bakal mengejutkan kamu juga...

Terakhir, kita keluarkan 3 sistem untuk melihat bagaimana *Doom 3* bekerja pada berbagai variasi *hardware*. Tiga sistem tes yang digunakan – Pentium 4 2GHz dengan 512MB RAM dan GeForce3, Athlon XP 3200 dengan 1GB RAM dan Radeon 9800 Pro 256MB, dan Athlon FX51 dengan 1GB RAM dan GeForce 6800 Ultra – mewakili sistem *hardware* yang berasal dari 3 generasi berbeda: 2 tahun yang lalu, 1 tahun yang lalu, dan tahun ini, tentunya.

Kita mengukur *frame rate* dengan menjalankan *demo1* menggunakan rilis pertama *Doom 3*. Kalo pingin *ngetes* sendiri, buka konsol, tekan Ctrl+Alt+~ dan ketik "timedemo demo1" tanpa tanda petik.

Tes Vicard

Seperti yang kamu lihat, ada perbedaan performa yang cukup besar antara sistem yang menggunakan vicard *old* GeForce4 MX dengan vicard *hi-end* GeForce 6800 Ultra. Nggak cuma kamu mendapat peningkatan performa yang besar, kamu pun dapat menjalankannya pada tingkatan kualitas yang lebih tinggi pula, dengan resolusi tinggi dan lebih banyak nuansa *shadow* yang kamu dapatkan. Performa Radeon 9800 XT juga cukup baik, tapi vicard ber-*pipeline* 8 nggak bisa disamakan dengan yang ber-*pipeline* 16.

GeForce 6800 Ultra (1280x1024 HQ)	81.1fps
Radeon 9800 XT (1280x1024 HQ)	33.0fps
GeForce4 Ti 4600 (800x600 MQ)	30.0fps
GeForce4 MX 460 (640x480 LQ)	13.4fps

Tes CPU

Hasil dari tes CPU cukup mengejutkan. Athlon XP – *hardware* yang bisa digolongkan di bawah standar saat ini – performanya cukup baik. Prosesor ini masih mampu mengejar kemampuan CPU dengan *engine* berat kayak Athlon FX, daripada Pentium 2GHz yang terlihat lambat saat pengetesan. Ini semakin mempertegas kalo urusan *gaming... AMD rule them all!*

Athlon FX-51	81.0fps
Athlon XP 3200	64.4fps
Pentium 4 2.0GHz	33.4fps

Tes Sistem

Apa yang mengejutkan adalah sistem *hi-end* hampir 2 kali lebih cepat daripada sistem *mid-end*. Pelajaran yang kami dapatkan selama ini adalah: *Hardware* terbaru bakal memberimu peningkatan performa yang pesat sekali, bahkan bila dibandingkan dengan sistem ber*hardware* berumur 1 tahun belakang.

Artinya, seperti yang diungkapkan pada *review* edisi lalu, untuk mendapatkan performa tertinggi *Doom 3*, kamu mesti: *upgrade* vicard kamu dulu, CPU kedua, dan memory (RAM) ketiga. Kamu mesti ingat bahwa menggabungkan antara vicard yang *uber-power* dengan CPU *lambret* bakal membatasi performa *in-game* kamu, walaupun nggak seperti yang kita kira.

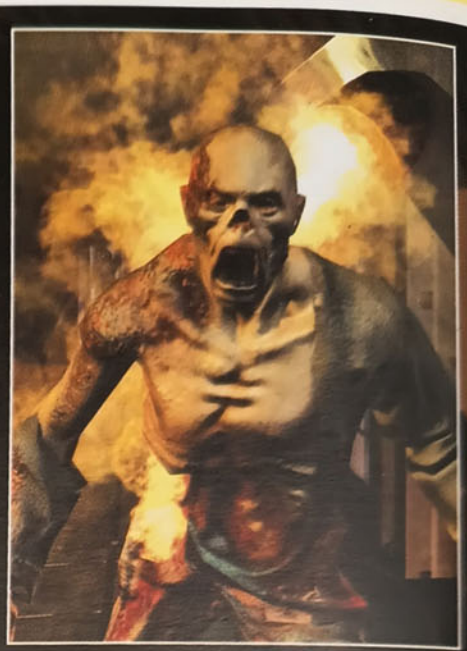
Athlon FX-51, GeForce 6800 Ultra	81.0fps
Athlon XP 3200, Radeon 9800 Pro 256MB	48.8fps
Pentium 4 2GHz, GeForce3 Ti 500	25.1fps

dekat ledakan roket atau granat, kilauan panas disekitar pipa uap, dan efek mencairnya mayat-mayat yang barusan kamu binasakan semuanya dibuat oleh program *pixel* dan *vertex shader* simpel, loh! Efek ini dikreasikan oleh program ringan yang dapat memodifikasi data pada poin berbeda dalam 3D *pipeline*. Efek pemanis ini lah yang membuat tampilan *Doom 3* makin kaya detil. Iya ya, kenapa nggak kepikiran oleh game lain ya?

Engine Physic

Yang terakhir ini mungkin cuma sekedar pemantapan baru dalam ilmu desain game. Cukup jelas sekali kalo sekarang udah waktunya setiap game aksi mengutamakan *engine physic* untuk mengedepankan realita yang selama ini memang ingin ditampilkan. Kayaknya hampir semua game saat ini, mulai dari *first person shooter* hingga *real time strategy* – menggunakan beberapa bentuk dari *engine physic*. Dalam pengembangan *Doom 3*, id memutuskan untuk membuat *engine*-nya sendiri, daripada menggunakan *engine* yang udah populer kayak Havoc atau MathEngine.

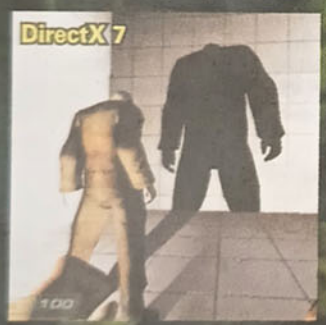
Memang *engine physic Doom 3* nggak membuat suatu gebrakan yang signifikan – *engine* ini nggak terlalu berbeda dengan *engine physic* golongan *middleware* – tapi paling tidak *engine* ini mampu menyampaikan semua hal yang kita butuhkan dari game-game yang berbasis *engine physic* buatan Havoc, termasuk di dalamnya *physic ragdoll* yang memperlihatkan animasi kematian dinamis yang luar biasa, *physic* tembakan yang realistik, dan banyak lagi efek senjata. Cuma sekedar catatan, baik *physic* di dalam *Doom 3* – maupun dalam game yang mengklaim dirinya sebagai "real-physic" – pada kenyataannya hanya sebuah perkiraan kalkulasi *physic* yang terjadi di dunia nyatanya.



Sayangnya, AI *Doom 3* masih tergolong mendasar, karena setiap monster bakal menggunakan metode serangan yang sama setiap kalo kamu bertemu dengan jenis yang sama dari mereka. ▸

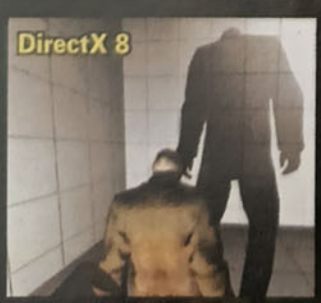
Bagaimana Terlihat Pada GeForce MX?

Sebuah usaha yang terpuji karena id Software masih memberi kesempatan pada mereka pemilik komputer yang ber*hardware* rendah untuk dapat memainkan game ini. *Hardware* yang dimaksud tentunya adalah generasi GeForce3, tapi akhirnya kita pun berpikir: konsekuensi apa yang harus diterima ketika kita menjalankannya pada komputer bertek-nologi rendah? Untuk menjawabnya, kita berikan beberapa contoh.



▲ Di sini, menggunakan GeForce4 MX, kelemahan dari vicard ber-*pipeline fixed-function* mudah terlihat. Lihat pada cahaya pada dinding sebelah kiri, dan sadari resolusi rendah yang ada pada tekstur punggung zombie. Detil di sini perlu dikorbankan supaya dapat berjalan pada video memori 64MB.

▲ Spider ini kelihatan cukup bagus pada vicard DirectX 8 (GeForce Ti). Perbedaan utama antara ini dengan vicard yang ber-DirectX 9 adalah tekstur resolusi rendah yang dibutuhkan oleh kartu grafis 128MB.



◂ Menggunakan vicard GeForce Ti, zombie kelihatan sama dengan tampilan graphic pada vicard ber-DirectX 9. Tapi kita mesti mematikan efek AA untuk meningkatkan performa.

Untuk tujuan dari tes ini – yaitu mendapatkan hasil terbaik dari perbedaan vicard yang ada – kita buat map *Doom 3* dasar dengan beberapa musuh dan sistem pencahayaan yang dinamis. Gambar ini diambil pada setelan High Quality dengan vicard nVidia GeForce 6800 Ultra kelas DirectX 9 ditambah setelan AA 4x menyala. Coba kamu lihat betapa halusnya tepian bayangan dan perbedaan corak dari kegelapan di dalam bayangannya. Berikut hasil yang dicapai pada dua sistem DirectX 7 dan DirectX 8.

◂ Spider yang diproduksi oleh vicard generasi DirectX 7 (GeForce MX) nggak terlalu kelihatan. Efek bayangannya terlalu simpel dan bayangan nggak berinteraksi dengan latar belakang. Nggak ada juga bayangan abu-abu di bayangan spider ini – lantainya pun gelap secara keseluruhan dan ditampilkan pada warna normal.

HOTGAME

Majalah Strategi, Informasi, dan Teknologi VideoGame

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH™
PAGE 6
PC GAME
EA GAMES
NEW LINE CINEMA